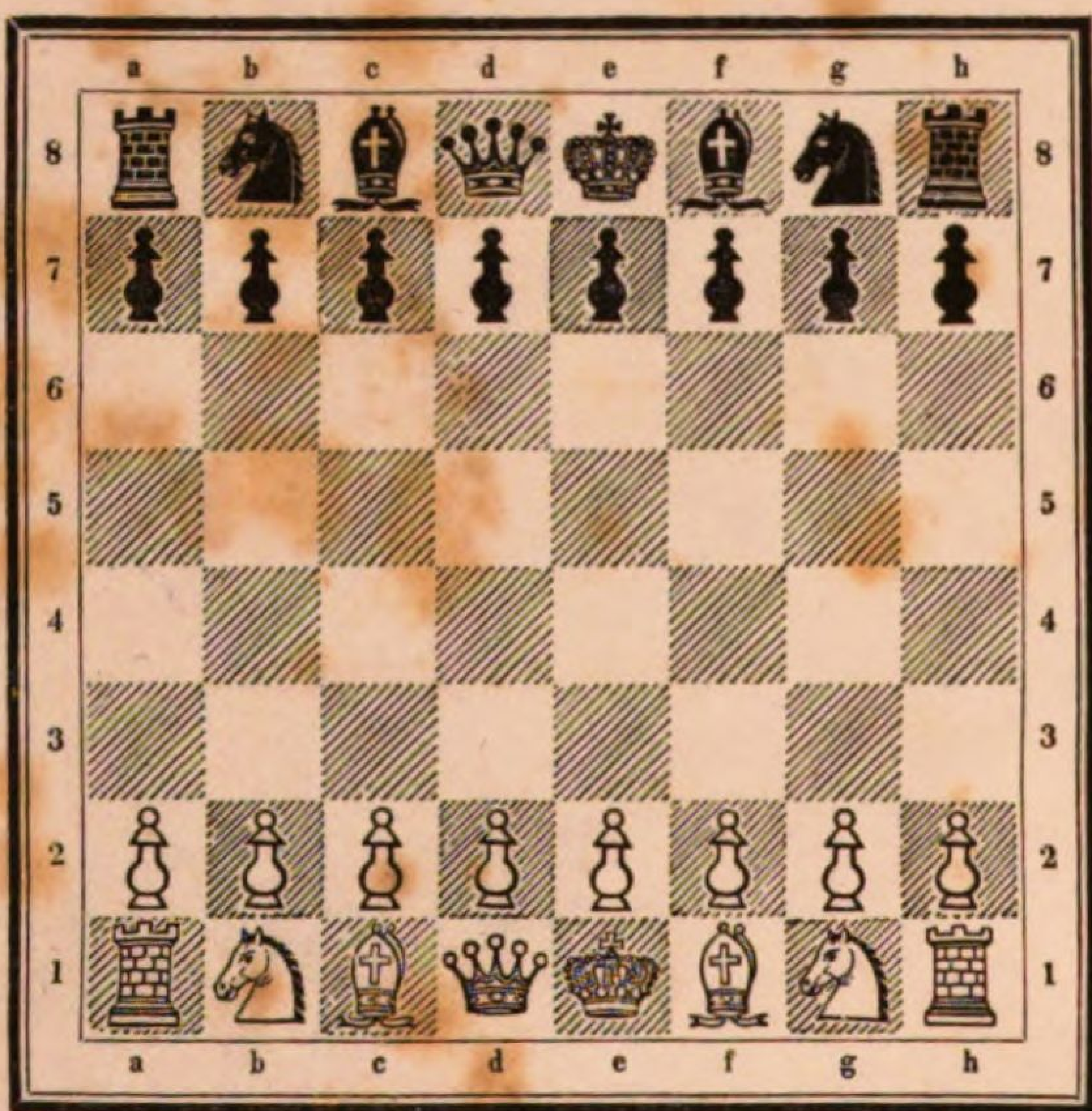
v. Bilguer

Handbuch des Schachspiels.



Zweite durchaus verbesserte Auflage.

Berlin.
Verlag von Veit und Comp.
1852.

Handbuch

des

Schachspiels.

Entworfen und angefangen

von

P. R. v. Bilguer.

Fortgesetzt und herausgegeben

von

v. d. Lasa.

Zweite durchaus verbesserte Auflage.

Berlin.

Verlag von Veit und Comp.

1852.

Vorwort.

Unter der sehr bedeutenden Anzahl von Schriftstellern der verschiedensten Nationen, welche das Schachspiel zum Gegenstande ihrer Untersuchungen gemacht haben, giebt es doch nur wenige, deren Leistungen ausgezeichnet zu nennen sind. Die Meisten begnügen sich, Compilationen aus einzelnen Werken ihrer Vorgänger zu liefern, welchen sie nur hie und da einige eigene Bemerkungen beifügen. Bei uns in Deutschland war der Mangel an guten Werken über das Schachspiel bis vor Kurzem sehr fühlbar, was seinen Grund auch theilweise in der Unbekanntschaft der Schreibenden mit den wirklich klassischen Autoren gehabt haben mag. Diese Schriften konnten, abgesehen davon, daß die älteren meist in italienischer und die neueren in englischer Sprache abgefaßt sind, wegen ihrer großen Seltenheit und bei dem Mangel deutscher Uebersetzungen nur Wenigen zugänglich sein. Erst mit dem Anfange dieses Jahrhunderts ist überhaupt bei uns das Interesse für das Studium des Spiels, worin wir jetzt rasch vorwärts zu schreiten scheinen, rege geworden.

Koch erwarb sich zuerst 1801 und 1803 das Verdienst, einen Theil der älteren Literatur allgemeiner bekannt zu machen, indem er die Spiele des Selenus, Philidor, Greco, der Amateurs, und die künstlichen Endspiele des Stamma zusammen in einem Bande herausgab. Er, und nach ihm mehrere Andere, glaubten damals aber, daß diese fünf Bücher sämmtliche Werke der berühmtesten Schriftsteller umfaßten, und kannten also die weit wichtigeren italienischen Autoren noch gar nicht. Im Jahre 1813 erschien der Codex, eine neue vermehrte Auflage der Koch'schen Sammlung. Später sind andere Schriftsteller diesem Beispiele gefolgt und haben ähnliche Werke zusammengestellt, welche jedoch meist keine besonders gute Aufnahme fanden.

Das einzige Werk, welches sich schon früh einen bestimmten Ruf erwarb, war Johann Allgaier's Anweisung zum Schachspiel. Dieselbe kam zuerst 1795 heraus, und wurde dann während der Lebzeit des Verfassers fünf Mal und zuletzt 1823 aufgelegt. Die neueste unveränderte Ausgabe ist im Laufe des Jahres 1840 mit einem Anhange von 10, aus der Encyclopédie des Échecs des Alexandre excerpirten Tabellen von Santo Vito veranstaltet worden. Dieses Buch kann jetzt aber nicht mehr zeitgemäß erscheinen, da in den letzten zehn Jahren besonders viele und wichtige neue Entdeckungen gemacht worden sind. Silberschmidt's frühere Arbeiten von 1826 und 1829 genügten ebenfalls nicht mehr. Daher faßte der verstorbene Lieutenant v. Bilguer, einer der bedeutendsten Schachspieler seiner Zeit, den Plan, ein neues vollständiges Handbuch des Schachspiels zu veröffentlichen. Er entwarf und begann das vorliegende Werk, welches zuerst 1843 erschien, und nun zum zweiten Male, durchgehends verbessert, dem Publikum vorgelegt wird.

v. Bilguer war den Freunden des Schachspiels bereits durch seine gründliche Monographie einer besonderen Spielart des Zweispringerspiels im Nachzuge bekannt, welche 1839 zu Berlin in demselben Verlage, wie das gegenwärtige Buch, erschien. Außerdem hatte sich der Autor aber noch durch sein praktisches Spiel und seine Fertigkeit, aus dem Gedächtnisse zu spielen, einen großen Ruf erworben. Gleich Philidor und De la Bourdonnais führte er mit Leichtigkeit zwei Spiele, ohne auf die Bretter zu sehen, während er daneben noch eine dritte Partie sehend spielte und sich mit den Umstehenden unterhielt (vergl. Berliner Vossische Zeitung vom 20. März 1840, Beilage Nr. 68., und Berliner Schachzeitung 1852, S. 91. Er besaß eine Stärke der Combination und des Gedächtnisses, wie sie nur selten Jemandem zu Theil wird. Leider konnte dieser ausgezeichnete Spieler sein begonnenes Werk nicht selbst vollenden, denn im Sommer 1840 erblindete er fast gänzlich und ging dann schnell seinem schon am 16. September 1840 erfolgenden Tode entgegen.

Paul Rudolph v. Bilguer, der Sohn des mecklenburgischen Obersten und Stadtcommandeurs zu Schwerin, A. L. v. Bilguer, wurde am 25. September 1815 zu Ludwigslust geboren. Von mittler Statur, mit sehr marquirten Gesichtszügen, besaß er, bei einem leicht erregbaren Temperament, nur eine schwächliche Körperconstitution und hatte stets ein krankhaftes, hektisches Aussehen. Er war ein höchst talentvoller und gebildeter junger Mann. Im Januar 1834 trat er beim 24. Linien-Infanterie-Regiment zu Neu-Ruppin in preußische Militairdienste. Da er aber das Bedürfniß nach einer mehr wissenschaftlichen Beschäftigung fühlte, begab er sich im Herbst 1837 nach Berlin auf die Kriegsschule. Jedoch geschah dies, ohne daß er sich von seinem Regimente hatte versetzen lassen, welches irrthümlich im Nekrolog der Deutschen, Wien 1842, Nr. 313., S. 997 behauptet wird. Kränklichkeit nöthigte ihn indeß bald nach seiner Garnison zurückzugehen und den Abschied nachzusuchen, der ihm unter dem 10. April 1839 bewilligt wurde. Sogleich kam er wieder nach Berlin, und zwar, um sich ausschließlich mit dem Schachspiel und der Literatur zu beschäftigen. Namentlich waren es, außer seinem Zweispringerspiel, Kritiken neu erschienener Werke über verschiedene Gegenstände, und größere belletristische Aufsätze, welche er anonym in Journalen bekannt machte. Aber wie von Brustkranken nicht selten geschieht, hatte auch er seine Kräfte stets überschätzt, seinem schwachen Körper, trotz aller Mahnungen der Aerzte und seiner Bekannten, zu viel zugemuthet und dadurch die gänzliche Aufreibung beschleunigt, die ihn im jugendlichen Alter von 25 Jahren dahinraffte. Eine getreue und höchst ergreifende Schilderung seiner letzten Lebenstage hat Herr Lehfeldt in der Schachzeitung (1852) gegeben.

Nach dem Wunsche des Verstorbenen hat der jetzige Herausgeber das damals unvollendete Werk fortgesetzt, dabei aber in allen Punkten Bilguer's Plan streng befolgt. Es konnte dies um so leichter geschehen, da der Herausgeber selbst bei dem Entwurfe um seine Meinung befragt war und mit dem Autor in Folge langer gemeinschaftlich mit ihm angestellter Untersuchungen in den wesentlichen Punkten der Theorie übereinstimmte. Aus diesem Grunde ist durchgängig im Werke bei allen Aeußerungen das Wort „wir" gebraucht, indem dieselben gewöhnlich die Urtheile beider Verfasser, sowohl Bilguer's als des Herausgebers, enthalten.

Die dem Ganzen zum Grunde liegende Idee war, den Schachfreunden eine möglichst vollkommene Anleitung für ihr praktisches Spiel darzubieten und sich in zwei Büchern über Alles zu verbreiten, was die Theorie bei den Anfängen und Endspielen zu lehren vermag.

Für die Mitte der Partie, deren sichere Leitung man nur durch Uebung mit erfahrenen Gegnern oder aus ihren Partien lernen kann, haben wir nach jedem Kapitel einige Spiele als Muster folgen lassen. Wir glaubten hier indeß, um mehr Raum für die Tabellen zu gewinnen, etwas kürzer als in der ersten Ausgabe sein zu dürfen, zumal die viel verbreitete Berliner Schachzeitung den deutschen Lesern seit 1846 eine reiche und leicht zugängliche Auswahl von Partien lebender Meister bietet.

Ein Spiel ohne gute Eröffnung gleicht einem Bau, welchen der Meister, ohne Fundament, auf den losen Sand gesetzt hat, oder wie Lolli, S. 14, mit den Worten des Ercole del Rio sagt:

Il cominciare un giuoco senza la buon' apertura è un edificare senza il fundamento, dove l'opera non riesce fabbrica, ma rovina.

Nicht weniger wichtig ist die Kenntniß der Spiel-Endungen. Man könnte diese mit dem Schlußsteine eines Gewölbes vergleichen, ohne welchen der Bogen niemals die nöthige Festigkeit und Rundung erhält.

Wenn dennoch, wie zuweilen behauptet wird, das Studium der klassischen Anfänge und Endspiele nicht durchaus unerläßlich sein mag, so gewährt es doch jedenfalls größere Sicherheit und erspart, selbst dem besten Schachgenie, die sonst erforderliche Mühe und Zeit, bei vorkommenden Fällen den passenden Zug zu erfinden.

Wir haben das Handbuch so einzurichten gesucht, daß es sich nicht weniger für das Studium der Anfänger eignet, als dem Bedürfniß geübterer Spieler entspricht, welche vielleicht nur über die eine oder die andere Eröffnung eine Aufklärung suchen. Die compendiöse Einrichtung der Tabellen wird hoffentlich viel dazu beitragen, die Zusammenstellung der Spiele klar und übersichtlich zu machen. Wir haben übrigens die besten bis auf die neueste Zeit reichenden Autoritäten sorgsam benutzt, ihre abweichenden Ansichten reiflich geprüft, und immer mit der jetzigen Praxis ausgezeichneter Meister verglichen. Manche neue Eröffnungen haben wir zugleich hinzugefügt, und auch in den Spiel-Endungen die Theorie, wie wir glauben, nicht unbedeutend bereichert.

Abweichend von dem fast allgemeinen Gebrauche, sich mit dem eignen Urtheile zurückhaltend zu zeigen, wagen wir, überall unsere Ansicht auszusprechen. Wir glauben dem Leser diese uns vielleicht manchmal bloßstellende Offenheit zur möglichsten Erleichterung seines Studiums, nach dem Plane dieses Werkes, schuldig zu sein. Aus demselben Grunde suchen wir sowohl das Benutzen der älteren oft nicht gut geordneten Quellen, wie der gleichzeitigen Schriftsteller, durch häufige Citate bequemer zu machen, und geben dabei, wenn wir Stellen in fremder Sprache aufnehmen, wenigstens den Sinn derselben auch deutsch an.

Sollten unsere Bestrebungen, wie wir hoffen, den Schachfreunden nicht unwillkommen sein, und wir einigen Dank erwarten können, so theilen wir denselben im Voraus mit den Freunden, welche uns bei der erneuten Arbeit ausdauernd unterstützt haben.

Baden-Baden, Mai 1852.

v. d. Lasa.

Berichtigende Zusätze.

Die Beendigung des schon 1850 begonnenen Werkes ist, wegen öfterer nöthiger Rückfragen bei dem von Berlin abwesenden Herausgeber, ungewöhnlich verzögert worden. Inzwischen sind noch mehrere neue Züge bekannt geworden, welche hier, nebst einigen Verbesserungen, eingeschaltet werden. Der Leser möchte wohlthun, die Stellen in den Tabellen, auf welche sich diese Nachträge beziehen, vor dem Gebrauch des Werkes zur Erinnerung irgend wie auszuzeichnen.

[S. 21.] Eine russische Uebersetzung des Calabresen ist, wie zuverlässig versichert wird, im Druck nicht erschienen.

Statt der 50,000 Ducaten, welche wir mit Chronicle, 1841, S. 107, den Greco gewinnen ließen, giebt Salvio (1723, S. 47) nur 5000 Scudi an.

[S. 56.] Zu Nr. 8 empfiehlt H. v. Petroff 12. Se4—f6†, Ke8—f7; 13. Sc4 nach e5†, Kf7—f6:; 14. Lc1—g5†, Kf6 nach g5:; 15. De2—f3 und gewinnt.

[S. 68.] Zu Anmerk. 11 ist hinzuzufügen, daß Schwarz dabei auf 5. Sd4—f3, welches in Staunton's Turnierbuch 1852, S. 210, empfohlen wird, mit 5. Lc8—e6 oder Sg8 nach f6, ohne Nachtheil, antwortet.

[S. 70.] Zum 7ten Zuge, Lf8—e7, in Nr. 6, hätte bemerkt werden können, daß auch bei Lf8-c5; 8. f3-e4:, o—o; 9. e4-d5: Weiß im Vortheil bleibt.

[S. 72.] In der Anmerk. 3 muß es nach den Worten „Hätte Weiß aber" nicht 5. d6 nach d5, sondern „5. Sf3-g5 gezogen" heißen.

[S. 74.] §. 4. Hier empfiehlt, nach der Eröffnung 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, d7—d6; 3. Lf1—c4, die Popular introduction von Boden, 1851, S. 74, den Zug Lf8—e7. Es kann dann folgen: 4. d2—d4, e5—d4:; 5. Sf3—d4:, Sg8—f6; 6. Sb1 nach c3, o—o; 7. o—o, Sf6—e4; 8. Sc3 nach e4:, d6—d5 mit gleichem Spiel.

[S. 82.] Bei der Spielart 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sg8—f6; 3. Lf1 nach c4, [Sf6—e4:] hätte, mit Hinweisung auf S. 194, Nr. 4, noch der von Kieseritzky öfters angewendete und zuerst in der Régence 1850 S. 120 enthaltene Zug, 4. Sb1—c3, erwähnt werden sollen. Es folgt Se4—f6; 5. Sf3 nach e5:, d7—d5; 6. Dd1—e1, Lf8—e7 (auf 6. Lc8—e6 kann 7. f2—f4 geschehen); 7. Lc4—b3, o—o mit gleichem Spiel. Die Variante 4. Sb1—c3, Se4—c3:; 5. d2 nach c3:, f7—f6 möchte zum Vortheil für Weiß gereichen; 6. o—o, d7—d6; 7. Sf3 nach h4, g7—g6; 8. f2—f4, Sb8—c6 oder Lf8—g7; 9. f4—f5 u. s. w.

[S. 89.] Nach Nr. 6 wäre noch folgendes von H. v. Hänecken angegebenes Spiel mit drei Bauern gegen einen Offizier zu erwähnen. 9. (e4—e5), Sc6—e5:; 10. Lb2 nach e5:, d7—d5; 11. Lc4—d3, Sf6—g4 (oder 11. a2—a3, Lb4—c5; 12. Le5—f6:, Dd8—f6:; 13. Dd1—d4:, Lc5—e7 und 11. Dd1—c2, d5—c4:; 12. Le5—f6:, Dd8—d3 u. s. w., wobei zu bemerken, daß zuletzt auf 12. Tf1—d1, Lc8—f5 gefolgt sein würde); 12. Sg5—f3, Sg4—e5 (12. Ld3—h7†, Kg8—h8; 13. f2—f4, f7-f6; 14. f4—f5, Sg5—h6 u. s. w.); 13. Sf3 nach e5:, Dd8—f6; 14. f2-f4, Lb4-c5†; 15. Kg1—h1 u. s. w.

[S. 93.] In der Anmerk. 14 muß nach Paris kein Punkt, sondern ein Comma stehen.

[S. 98.] Bei Nr. 24 wäre noch eine Variante einzuschieben, nämlich 9. e4—d5:, Dd8 nach d5:; 10. o—o, Lc8—e6; 11. Sf3-g5 (auf 11. Dd1—c2 folgt auch o—o—o mit mindestens gleichem Spiel), o—o—o; 12. Sg5 nach e6:, f7—e6:; 13. Ld3—e2, Le6-f7† und behält einen Bauer.

[S. 102.] Die Varianten sind beim 4ten Zuge unlogisch geordnet. Nr. 5 und 6 mit den Anmerkungen 4 und 5 gehören erst an das Ende des §. 8. Für Nr. 7 muß ferner der 4te und 5te Zug heißen: 4. Sf3—d4:, Dd8—h4; 5. Sd4—b5 (dieser Zug ist hier von H. Horwitz angegeben), Lf8—c5; 6. Dd1— u. s. w.

[S. 112.] Anmerk. 9. 11. Kg3—f4 oder,

wie in der Schachzeitung 1851, S. 371, bei Gelegenheit einer für die Theorie des Bauernspiels nicht uninteressanten Correspondenzpartie zwischen Berlin und Potsdam, 11. Kg3—h3, d7—d6; 12. g2—g4.

Nach Nr. 36 könnte noch folgender Anfang einer Partie zwischen Schumoff und Jänisch aus der Schachzeitung 1851, S. 333, angeführt werden: 6. d2—d4, e5—d4:; 7. c3—d4:, Lc5—b6 (hier, wie schon im vorhergehenden Zuge, konnte gut d7—d5 gespielt werden); 8. Lc4—d5, Se4—f6; 9. Tf1 nach e1†, Sc6—e7; 10. Sb1—c3, h7-h6 und ist im Vortheil. Auf 10. c7-c6 od. 10. o—o wäre 11. Lc1—g5 und auf 10. Lb6—a5; 11. b2-b4, La5—b4:; 12. Ld5—f7⍏ gefolgt.

[S. 130.] Im Gambit Evans scheint jetzt die Vertheidigung 5. Lb4—d6 (z. B. Régence 1851, S. 219 u. 303), obgleich sie das Spiel sehr beengt, öfters angewendet zu werden. Man beachte dabei folgende Combination Kieseritzky's: 6. o—o, Dd8—e7; 7. d2 nach d4, Sg8—f6; 8. Sf3—g5, o—o; 9. f2—f4, e5—f4:; 10. e4—e5, Ld6—e5:; 11. d4—e5:, Sc6—e5:; 12. Lc4—b3, h7—h6; 13. Sg5—h3, g7—g5 und behält vier Bauern gegen den verlorenen Offizier. Weiß spielte deshalb wohl besser 8. Tf1—e1 zur Unterstützung der Mitte.

[S. 132.] Die Anmerk. 3 gehört zu Nr. 14: 10. Sb1—d2.

Die Variante Nr. 19 setzt v. d. Goltz mit den Zügen 14. Dd8—f6; 15. Te1—e5⍏, Sg8—e7; 16. Te5—e2, Lb6—d4; 17. Sb1—c3, Ld4—c3:; 18. Lb2—a3, Lc3 nach a1:; 19. La3—e7:, Df6—e7:; 20. Te2—e7⍏, Ke8—e7: zum Vortheil für Schwarz fort. Hiernach erscheint das Opfer des 12ten Zuges, welches von Walker (in der Uebersetzung 1836) zuerst angegeben ist, unsicher, und 12. Sb1—d2 oder die Spielart 11. Lc4—g8: verdient den Vorzug.

[S. 134.] Bei Nr. 43 könnte mit Bezugnahme auf eine Partie von F. Discart in der Schachzeitung 1847, S. 301, noch der Spielart 9. Sf6—e4: für Schwarz Erwähnung geschehen. Die Fortsetzung wäre nicht 10. Sg5—e4:, d7—d5, sondern 10. Sg5 nach f7:, Tf8—f7:; 11. Lc4—f7⍏, Kg8 nach f7:; 12. Dd1—h5†, Kf7—f8; 13. Lc1—f4:, Se4—f6; 14. Lf4—g5 mit einem Angriff, der wohl das materielle Uebergewicht von Schwarz aufwiegt.

[S. 196.] §. 3. Nr. 2. Die Schachzeitung 1851, S. 249, empfiehlt auf 4. e4—d5: nun e5—e4 zu thun.

[S. 206.] Als letzte Variante des §. 3 schalte man ein: 4. d7—d5, 5. e4—d5:, e5—f4: (bei e5—e4; 6. d3—e4:, Sf6 nach e4:; 7. Dd1—f3 behauptet Weiß den gewonnenen Bauer); 6. Dd1-e2†, Lf8-e7; 7. Sb1—c3, Sb8—d7; 8. Lc1—f4:, Sd7 nach b6; 9. o—o—o, Sb6—d5:; 10. Sc6 nach d5:, Sf6—d5:; 11. Lc4—d5:, Dd8 nach d5:; 12. Td1—e1 und gewinnt.

[S. 208.] Beim Gambit in der Rückhand ist Nr. 18 nach dem von Allgaier angegebenen Zuge 9. Lf8—c5 ausgeführt; jedoch kann man auch den damit verbundenen Verlust der Qualität vermeiden, wenn man 9. Sc6—d4; 10. Ke1—d1, Lc8—f5; 11. Sh4—f5:, Sd4—f5: spielt. Schwarz ist dabei gut entwickelt. Eine Partie mit dem Zuge 9. Sc6 nach d4 ist bei Jaenisch I. S. 115 abgedruckt. Aus 9. Lf8—c5 kann folgende Combination entstehen: 10. Sh4—g6:, h7—g6:; 11. Dh5—f3, Lc8—f5; 12. c2—c3, e5 nach e4; 13. Df3—g3, Lc5—d6; (14. Dg3—e3, d5—d4) 14. f2—f4 und entweder d5-d4; 15. o—o, o—o—o oder e4-f3:, 15. Dg3—f3:, Sc6—e5 (16. Df3—d5:, Se5—d6†); 16. Df3—e3, Lf4—d3 zum Vortheil für Schwarz.

[S. 216.] §. 3. Hier wäre zu Anmerk. 2 noch hinzuzusetzen, daß auf 3. c2—c4; 4. c2 nach c3, nicht 4. Lf1—c4 geschieht, da auf Letzteres, wie die Régence 1849, S. 85, ausführt, b7—b5 die Entwickelung des schwarzen Spieles erleichtert. Weiß, der um einen Bauer schwächer ist, muß suchen, die Damenlinie für sich bald frei zu machen, aber das Vorrücken von d7—d5 zu hindern.

Bei der §. 3 Nr. 4 in Klammern eingeschlossenen Verweisung auf das schottische Gambit muß 4. Sg1—f3, statt Lf1—c4, gelesen werden.

Zu §. 4 Nr. 5 füge man noch 7. Sg1-f3, Lc8—g4; 8. Lf1—e2, Sc6—e5: hinzu.

[S. 224.] Nach Nr. 9 schalte man zur französischen Partie, welche in den Wettkämpfen besonders oft vorzukommen pflegt, und z. B. von Kieseritzky, Turnierbuch 1852, S. 18,

mit 2. b2—b3, Sb8—c6; 3. Lc1—b2, a7 nach a6; La2—a4, e7—e6; 5. Sg1—f3 fortgesetzt wurde, noch Folgendes ein: (2. Sg1 nach f3, Sb8—c6); 3. Sb1—c3, e7—e6; 4. Lf1—c4, a7—a6; 5. a2—a4, Sg8—e7; 6. Dd1—e2, Se7—g6; 7. d2—d3, Lf8 nach e7; 8. Lc1—e3, o—o; 9. o—o, f7 nach f5; 10. e4—f5:, Tf8—f5: u. s. w. Es ist dies der Anfang einer in der Schachzeitung 1851, S. 260, abgedruckten Partie, welche Szén im Turnier zu London gegen Anderssen verlor. Wir wollen daran die Bemerkung knüpfen, daß der Sieger öfters den Damenbauer in geschlossenen Spielen, ohne Nachtheil, lange zurückhielt. Eine Nachahmung dürfte indeß in analogen Fällen nur nach genauer Beurtheilung der jedesmaligen Stellung rathsam sein.

[S. 225.] Zur Anmerk. 11 füge man noch hinzu, daß Schwarz, wenn er mit 2. e7—e6, statt c5—d4: antwortet, durch 3. d4—d5, ein beengtes Spiel erhält.

[S. 230.] In §. 2 Nr. 2 kann, statt 4. f2—f4, auch c2—c4 und 5. Lf1—d3 oder 5. Sb1—c3 gespielt werden. Der Bauer auf d6 ist ein bleibendes Hemmniß für die Entwickelung des schwarzen Spiels.

[S. 238.] §. 6 lies 1. e2—e4, e7—e5, statt e6.

[S. 248.] Nach 5. d7—d5 in §. 7 Nr. 1 ist der Angriff besser mit o—o, als 6. e4—e5 fortzusetzen: 6. o—o, g7—g5; 7. Tf1—e1, Lc8—e6; 8. c2—c4 mit gutem Spiel, oder 6. o—o, d5—e4:; 7. Ld3—e4:, g7—g5; 8. Tf1—e1, Lc8—e6; 9. Sb1—c3 ebenfalls mit gutem Spiel.

[S. 261.] 10te Zeile von unten links lies nachhaltiger, statt nachtheiliger.

[S. 262.] Man bemerke zum 8ten Zuge in Nr. 13, daß Kf7—g7, wegen der die Partie dabei vielleicht wieder ausgleichenden Spielart 9. Ld5-b7:, L. c8-b7:; 10. Dd1-g4‡ unterbleibt.

[S. 264.] Zu §. 4 Nr. 7 bemerke man, daß auf 8. o—o mit Vortheil d7—d5 geschähe.

Die Anmerk. 11 muß so heißen: Bei 11. e5—f6:, De7—e4‡ (gegen De7—f6: giebt die Schachzeitung 1851, S. 391, 12. g2—g3 an); 12. Dd1—e2, De4—f5 hat Schwarz etwas besseres Spiel.

[S. 268.] Nr. 9. Bei der amerikanischen Variante des Gambit Kieseritzky empfiehlt H. v. Jaenisch folgende Fortsetzung als für Schwarz vortheilhaft: 13. Sb8—d7; 14. Sb1 nach c3, Sd7—b6; 15. Lc4—b3, Th7—g7; 16. Ta1—f1, Lh4—g5; 17. Df4—f2, Dd8—e7; 18. Le3—g5:, De7—g5‡; 19. Df2—f4, f7—f6 u. s. w. Weiß hat indessen noch den Angriff. Ungünstig für Schwarz wäre das Spiel 13. Sb8—c6; 14. Sb1—c3, Sc6—d4:, wegen 15. Ta1—f1, Lh4—f6; 16. Sc3—d5, Lf6—h8; 17. Df4—g4:, h5—g4:; 18. Th1—h7:, Sd4—f3†; 19. Tf1—f3:, g4—f3:; 20. Th7—h8: u. s. w.

[S. 299.] Zu Anmerk. 12. füge man hinzu: Wäre übrigens von Weiß 9. g3—f4: geschehen, so konnte Lc8—h3; 10. Tf1—f2, Sb6—c4:; 11. Dd1—a4†, c7—c6; 12. Da4—c4:, g5—g4 mit einem Angriff gegen den König folgen.

[S. 304.] In §. 4 Nr. 4 kann das schwarze Spiel verstärkt werden, wenn statt 13. Tg8 nach g2†, 13. Dh4—f4:; 14. Dd3—h3:, Df4—e4‡ geschieht.

[. 323.] Man bemerke beim 12ten Zuge der Schwarzen in Nr. 13, daß auf o—o; 13. Ld2—f4: geschieht. Zum 13ten Zuge in Nr. 13 füge man noch folgende Spielart hinzu; 13. d7—d5; 14. Dh3—h6:, d5—c4:; 15. Sc3—e4, Sd4—f5; 16. Dh6—f6, Dc5—d4; 17. Df6—d4:, Sf5—d4:; 18. Ld2—c3 mit besserem Spiel.

[S. 324.] Nr. 18, zöge Schwarz 12. d7 nach d5, so nähme 13. Lc4—d5:.

[S. 344.] Bei Nr. 46 wäre, wie Jaenisch bemerkt hat, für Weiß, um den Zug 9. Lc8 nach g4 unwirksam zu machen, die Umwechselung von 10. Sg1—f3, Dh4—h5 an die Stelle des 9ten Zuges rathsam.

[S. 346.] Für die Varianten 20, 21 und 22 müssen die Züge 6. Sg1—f3, Dh4—h5; 7. h2—h4 (statt 6. g2—g3, f4—g3:; 7. Dd1—f3) substituirt werden.

Inhalts-Verzeichniß.

Einleitung.

Da im vorliegenden Werke das praktische Schachspiel so wie es jetzt bei uns allgemein gespielt wird, möglichst ausführlich behandelt werden soll, ist es uns wohl erlaubt, den historischen Theil nur kurz zu fassen. Das Spiel wurde höchst wahrscheinlich im fünften Jahrhundert unserer Zeitrechnung in Indien erfunden, indeß wäre es auch möglich, daß schon die alten Aegypter Kenntniß von demselben gehabt hätten, denn unter den von Dr. Braton herausgegebenen Zeichnungen von Hieroglyphen sehen wir (No. I) zu Medinet Habu zwei Abbildungen eines Brettspieles, welches dem Schach gleicht; und auf den Tempeln zu Theben soll sich eine noch genauere Abbildung befinden. Mit Sicherheit kann man aber nur behaupten, daß sich das Schachspiel von Indien, im sechsten Jahrhundert nach Christo, nach Osten und Westen hin verbreitete. Dies bestätigen chinesische und arabische Schriften jener Zeit. Das große chinesische Wörterbuch Haïpiene, worin das Schach Elephantenspiel genannt wird, sagt ausdrücklich unter dem Worte Sianghki, das Spiel sei während der Regierung des Vouti, um 537 nach Christo, aus Indien zu ihnen, den Chinesen, gekommen. Ebenso ist die Kenntniß des Spieles nach Persien, wie arabische Schriftsteller berichten, zur Zeit Justinian's gelangt und später nach Griechenland, und durch die Saracenen und Mauren nach Italien und Spanien gekommen. Allgemein verbreitet hat sich das Spiel aber in Deutschland und Frankreich offenbar erst durch die zurückkehrenden Kreuzfahrer, obgleich die elfenbeinernen, noch jetzt theilweise zu St. Denis erhaltenen, Figuren Karl's des Großen, welche er entweder von der Kaiserin Irene oder ihrem Nachfolger Nicephorus aus Constantinopel zum Geschenk erhielt, beweisen, daß das Schach schon zur Zeit der Kreuzzüge im Occident nicht mehr ganz unbekannt sein konnte.

Das Schachspiel heißt im Sanscrit Chaturanga oder die vier Theile eines Heeres, und stellt die taktische Ordnung einer alten indischen Armee dar: die Thürme bedeuten die auf den Flügeln stehenden Streitwagen, die Springer die Reiterei, die Laufer die Elephanten, und die Bauern das die Schlacht eröffnende Fußvolk. Die Vergleiche aber, die öfters zwischen dem Schachspiele nnd der jetzigen Art, Krieg zu führen, angestellt werden, sind zu matt, um ihrer weiter Erwähnung zu thun. Auch glauben wir, daß das Schachspiel, um seine Vortrefflichkeit zu beweisen, nicht mit anderen Gegenständen verglichen zu werden braucht; es ist zu allen Zeiten denkenden Köpfen ein angenehmer Zeitvertreib gewesen und wird es auch bleiben.

Inwiefern das Schach seit seiner Erfindung Abänderungen erfahren habe, läßt sich nicht bestimmt angeben, jedoch sind das alte Schachspiel, wie es nach den Kreuzzügen in Europa gespielt wurde, und die jetzt in China, Indien und Afrika gebräuchlichen Arten desselben sehr von den unsrigen verschieden, da bei uns gegen das Ende des fünfzehnten Jahrhunderts wesentliche Abänderungen, die wir nachher einzeln anführen wollen, sowohl in den Regeln des Spieles, als im Gange einiger Steine eingeführt wurden.

Das Schachbrett und die Schachsteine.

Das Schachbrett bildet ein Quadrat, das aus 64 gleichen kleinen Quadraten, welche bei uns abwechselnd schwarz und weiß zu sein pflegen, zusammengesetzt ist. Die Unterscheidung der Felder durch die Farbe ist indeß nicht wesentlich, und im nördlichen Afrika spielt man z. B. allgemein auf einfarbigen Brettern, welche nur durch verticale und horizontale Striche getheilt sind. Zwischen die beiden Spielenden wird das Brett so gestellt, daß jeder ein schwarzes Eckfeld zunächst der Linken hat.

Jeder Spieler hat eine gleiche Anzahl von Schachsteinen, die sich durch die helle und dunkle, von uns stets weiß und schwarz genannte, Farbe unterscheiden. Diese Steine sind Offiziere oder Figuren auf der äußersten horizontalen Felderreihe und Bauern auf der zweiten Reihe. Sie heißen jetzt in Deutschland:

König,
Dame, auch Königin,
Zwei Thürme, auch Rochen,
Zwei Springer, auch Pferde oder Rössel,
Zwei Laufer, zuweilen Jäger,
Acht Bauern, auch nach dem Französischen pions genannt.

Man stellt diese Steine, wie das Titelkupfer zeigt, folgendermaßen auf:

Auf jedes Eckfeld der dem Spieler vorliegenden Horizontalreihe kommt ein Thurm, auf die benachbarten Felder ein Springer, dann ein Laufer zu stehen; die beiden Mittelfelder werden von dem Königspaare besetzt, und zwar so, daß die weiße Königin ein weißes, die schwarze aber ein schwarzes Feld einnehmen, nach dem Spruch: regina servat colorem. Aus Hamilton's Aegyptiaca, London 1809, S. 258 ersieht man, daß diese letzte Regel in Aegypten nicht beobachtet wird.

Demgemäß stehen sich die beiden Damen, so wie die beiden Könige bei uns gerade gegenüber; die weiße Dame steht links, die schwarze aber rechts von ihrem Könige. Die acht Bauern nehmen die zweite Horizontalreihe ein, so daß jeder der genannten Offiziere einen Bauern unmittelbar vor sich zu stehen hat, der auch nach ihm benannt häufig genannt wird, z. B. der Bauer des Damenlaufers oder der C Bauer.

Bezeichnung des Schachbrettes und der Züge, Erklärung der im Werke vorkommenden Zeichen und Abkürzungen, nebst Anweisung zum Gebrauche der Tabellen.

Die verticalen Reihen des Schachspiels sind von der Linken zur Rechten mit den Buchstaben a, b, c, d, e, f, g, h, die horizontalen hingegen mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, bezeichnet. Hierbei ist durchgängig angenommen, daß die weißen Steine auf den Reihen 1 und 2, die schwarzen also auf den Reihen 8 und 7 stehen. Auf jedem Felde treffen sich Buchstabe und Zahl und bilden so den Namen des Feldes. So heißt z. B. das siebente Feld des weißen Damenspringers b7, das vierte Feld des schwarzen Königslaufers f4.

Der Anfänger wird wohl thun, den Rand des Schachbrettes, (nicht aber die einzelnen Felder, die doch von den darauf gestellten Figuren bedeckt würden) mit den Buchstaben und Zahlen zu bezeichnen; nach kurzer Uebung wird ihm die Methode so geläufig sein, daß er auch dieser Hülfe nicht mehr bedarf: man merke sich als Anhalt für das Gedächtniß, daß beide Damen auf die D Linie gestellt werden.

Folgende Abkürzungen kommen im Werke vor:

K	bedeutet	König,
D	=	Dame,
T	=	Thurm,
L	=	Laufer,
S	=	Springer,
:	=	nimmt,
o—o	=	Rochade mit dem Königsthurm,
o—o—o	=	Rochade mit dem Damenthurm,
[—]	=	am besten,
†	=	Schach,

† bedeutet Schach und nimmt,
‡ „ Mat.

Ein Zug wird ausgedrückt, indem der Anfangsbuchstabe des ziehendes Steines (nur bei den Bauern ist er weggelassen), dann das Feld von welchem der Stein kommt, und das, auf welches er hingeht, angegeben ist. Ferner bedeutet D (a3.b4), die Dame kann nach a3 oder b4 ziehen, T d2—, der Thurm kann von d2 aus jeden beliebigen möglichen Zug thun.

Jede Horizontalreihe in den Tabellen enthält eine Spielart, der Zug des Weißen steht über, der des Schwarzen unter dem Striche; z. B., $\frac{e2 - e4}{e7 - e5}$ bedeutet, daß erst Weiß und dann Schwarz, Jeder den Königsbauern zwei Schritte, ziehen. Die öfters bei einem Zuge in einer Halbklammer stehende Zahl weiset auf eine Anmerkung hin. Die besten Züge sind durch Klammern, [ ], bezeichnet. Wir bemerken übrigens noch, daß wir der Gleichförmigkeit wegen, sowohl im ersten als im zweiten Buche, stets Weiß den ersten Zug thun lassen.

Erklärung der beim Schachspiele vorkommenden Kunstausdrücke.

Abtauschen oder tauschen heißt: eine Figur des Gegners mit einer der seinigen von gleichem Werthe, z. B. die Dame mit der Dame schlagen und sich die seinige dagegen wiedernehmen lassen.

Anzug heißt der erste Zug des ersten Spielers, Nachzug hingegen der erste Zug des zweiten Spielers; den Anzug hat im vorliegenden Werke stets der Weiße, den Nachzug der Schwarze. Einen Zug oder ein Tempo verlieren bedeutet, daß man den Vortheil, am Zuge zu sein, nicht benutzen kann, um seinen begonnenen Plan fortzusetzen, sondern erst einen vertheidigenden oder vorbereitenden Zug thun muß. Am häufigsten gehen Züge durch zweckloses Schachbieten oder durch Abtausch und Manövriren thätiger Figuren gegen weniger günstig gestellte des Gegners verloren. Zwingt man den Gegner zu einem verlorenen Zuge, so sagt man, daß man ein Tempo gewinne. Einen Zug, von dem man bestimmt sieht, daß er gemacht werden muß, nennt man forcirt oder einen gezwungenen Zug.

Aufopferung eines Steines. Hier giebt man einen Stein entweder ganz ohne Ersatz, oder eine höhere Figur gegen eine niedere, z. B. einen Thurm gegen einen Springer Preis, um irgend eine Absicht, z. B. einen stärkeren und freieren Angriff zu erlangen.

Doppelbauer nennt man zwei Bauern, die durch das Schlagen eines von ihnen oder beider auf ein und derselben Verticallinie über einander stehen. So könnte es auch einen dreifachen oder Triplebauer geben, doch kommt dies seltener vor.

Einzelner oder isolirter Bauer heißt der, welcher allein steht, so daß er von keinem andern Bauer unterstützt werden kann.

Freibauer (pion passé) ist ein solcher, welcher bei seinem Gange zum ersten Felde des Gegners bei keinem feindlichen Bauer mehr vorbei zu gehen hat.

Mittelbauern auch Centribauern nennt man die auf der Mitte des Brettes gelagerten Bauern des Königs und der Dame, denen sich die Bauern der Laufer anschließen. Eben diese Bauern bilden in der Mitte des Brettes das Centrum des Spieles.

Verbundener Bauer heißt der, welcher von einem andern Bauern unterstützt und gedeckt ist oder es im erforderlichen Falle noch werden kann.

Rückständig heißt ein Bauer, welcher zwar nicht isolirt, aber doch hinter den andern Bauern zurück geblieben ist und durch den Gegner aufgehalten wird.

En passant oder richtiger nach dem Vorbeigehen schlagen kann man mit einem Bauern einen anderen feindlichen, wenn dieser letztere, indem er zwei Schritte thut, bei dem ersten dicht vorbeizieht. Man nimmt den Bauern als sei er nur einen Schritt gegangen. In Italien besteht diese Regel nicht, dort kann der Bauer stets ungehindert vorbeiziehen: passar battaglia.

En prise heißt ein Stein, wenn er so gestellt ist, daß er von einer feindlichen Figur geschlagen werden kann.

Entgegenstellung oder Opposition ist ein Ausdruck, welchen man gewöhnlich von gewissen Positionen der Könige gebraucht. Wenn am Ende eines Spieles noch Bauern übrig geblieben sind, sagt man, daß der König, welcher sich dem andern so weit nähert oder nähern kann, daß nur noch ein Feld in verticaler, horizontaler oder diagonaler Richtung zwischen ihnen frei bleibt, die Entgegenstehung habe. Ein solcher König kann, wenn sich der andere im Nachzuge befindet und zurückweicht, stets wieder eine der vorigen ähnliche Stellung erlangen und behauptet so die Entgegenstellung. In den Endspielen, in denen nur noch Bauern auf jeder Seite übrig sind, ist es von der größesten Wichtigkeit, die Opposition zur rechten Zeit zu gewinnen, indem hiervon allein häufig der Gewinn des Spieles abhängt.

Gabelstellung läßt den Angriff eines Bauern gegen zwei Offiziere zugleich zu.

Gambit nennt man im engeren Sinne des Wortes diejenige Spielart, in welcher auf den zweiten Zug, nachdem beide Spieler im ersten den Bauern des Königs oder der Dame zwei Schritte gezogen haben, der erste Spieler den Bauern des Laufers des Königs oder der Dame auch zwei Schritte zieht und ihn dem Gegner scheinbar ohne Ersatz anbietet. Ersteres heißt Königsgambit, und zerfällt in viele Unterabtheilungen, wovon bei Ausführung dieses Spieles das Nähere, letzteres heißt Damengambit. — In der erweiterten Bedeutung versteht man unter Gambit überhaupt Spielarten, bei denen in den ersten Zügen etwas Preis gegeben wird; so z. B. im schottischen Gambit, im Gambit Evans, Damiano, Lopez. Dies ist aber nicht immer ein Bauer, sondern, wie im Gambit des Damiano, auch bisweilen ein Offizier.

Angenommenes Gambit nennt man das Spiel, welches entsteht, wenn der Gegner den angebotenen Bauern, den Gambitbauern schlägt. Dadurch pflegen gewöhnlich höchst interessante Partien veranlaßt zu werden, in welchen der Anziehende für das gemachte Offen einen heftigen Angriff erlangt, der Vertheidigende aber nur sehr schwer den erlangten Vortheil behauptet. Ja im Damengambit hält man es überhaupt gar nicht für rathsam, den angebotenen Bauern zu nehmen.

Nichtangenommenes oder abgelehntes Gambit (gambit refusé), nennt man das Spiel, in welchem der angebotene Bauer nicht genommen wird.

Gambit im Nachzuge oder in der Rückhand, auch zuweilen rückständiges Gambit genannt, ist dasjenige Spiel, in welchem der Nachziehende, hier stets der Schwarze, den Gambitbauern Preis giebt.

Kleiner oder leichter Offizier heißt der Springer oder Laufer. Der Ausdruck: Farbe des Laufers, bezieht sich auf die Farbe des Feldes, auf welchem der Laufer steht.

Die Qualität gewinnen heißt, beim Wechseln von Figuren für eine schwächere eine stärkere bekommen, z. B. für einen Springer einen Thurm.

Rochade, eine besondere Bewegung von König und Thurm, die nur für einen Zug gerechnet wird; das Nähere darüber findet man im Abschnitte vom Gange der Steine unter dem Artikel König. Hier wollen wir nur bemerken, daß man besonders zwei Arten der Rochade, die beschränkte, bei uns gebräuchliche, und die freie, italienische unterscheidet.

Rösselsprung nennt man den Gang des Springers, bei welchem er jedes Feld des Brettes nur einmal betritt und wohl auch von dem letzten Felde auf das Anfangsfeld zurückkehren kann. Man hat diesen Rösselsprung lange als ein schwer auszuführendes Kunststück angesehen, große Mathematiker haben sich mit der Lösung beschäftigt und Vandermonde hat Berechnungen über den Rösselsprung ausgearbeitet. Nach folgender von H. C. von Warnsdorf in seinem Werke „des Rösselsprunges einfachste und allgemeinste Lösung, Schmalkalden 1823," S. 40 aufgestellten Regel: „Man setze den Springer jedesmal auf dasjenige Feld, von welchem die wenigsten Ausgänge auf noch unbesetzte Felder übrig sind," kann man sich viele verschiedene Rösselsprünge ohne große Mühe machen. Anfänger mögen, um den Gang des Springers sich einzuprägen, dergleichen Constructionen versuchen, welche allerdings einige Aufmerksamkeit erfordern, besonders wenn man sie so machen will, daß sie in sich zurückkehren. Noch einfacher als die Warnsdorfsche Regel, aber rein empirisch, ist die Methode, welche

Collini in einem kleinen Werke entwickelt hat: Solution du Problème du Cavalier au jeu des Echecs. Par Mr. C..., Mannheim 1773.

Am vollständigsten ist der Gegenstand in der Berliner Schachzeitung behandelt worden.

Von den 3 folgenden in sich zurückkehrenden Rösselsprüngen ist der erste nach Euler's Methode, der zweite nach Collini und der letzte nach v. Warnsdorf gemacht.

Nach Euler.

21	62	25	58	23	12	17	14
26	57	22	61	18	15	10	7
63	20	59	24	11	8	13	16
56	27	**64**	19	60	33	6	9
1	46	55	28	5	44	37	32
52	49	4	45	34	29	40	43
47	2	51	54	41	38	31	36
50	53	48	3	30	35	42	39

Nach Collini.

58	11	30	21	56	**1**	32	19
29	22	57	60	31	20	55	2
10	59	12	41	**64**	45	18	33
23	28	61	44	13	42	3	54
48	9	40	27	46	63	34	17
39	24	47	62	43	14	53	4
8	49	26	37	6	51	16	35
25	38	7	50	15	36	5	52

Nach v. Warnsdorf.

14	29	34	55	12	27	24	49
35	56	13	28	33	50	11	26
30	15	54	51	58	25	48	23
41	36	57	32	61	52	63	10
16	31	40	53	**64**	59	22	47
37	42	**1**	60	19	62	9	6
2	17	44	39	4	7	46	21
43	38	3	18	45	20	5	8

Schach ist der Angriff einer Figur oder eines Bauern auf den feindlichen König; man ruft als Warnung dem Gegner dabei das Wort „Schach" zu. Nöthig ist das jedoch nicht.

Einfaches Schach ist dasjenige, welches den König nur durch einen Stein bedroht. Doppelschach oder Doppeltes Schach heißt jenes, bei welchem zwei Steine zugleich durch einen Zug dem Könige Schach bieten. — Ein dreifaches Schach ist unmöglich.

Aufgedecktes oder Abzugschach ist dasjenige, welches den König beim Wegziehen eines Steines durch eine hinter diesem stehende Figur angreift; z. B. der König stehe auf h8, ein feindlicher Thurm auf h3 und ein Springer auf h4; zieht nun dieser Springer, so giebt der hinter ihm stehende Thurm, indem er aufgedeckt wird, Schach; geht der Springer nun aber nach g6, so giebt auch er Schach und es entsteht ein Doppelschach.

Immerwährendes oder ewiges Schach (échec perpétuel). Kann man dem feindlichen Könige stets Schach bieten und geht man von diesen Zügen nicht ab, so heißt dies ein immerwährendes Schach.

Schachmat, richtiger Mat. Wenn der König so angegriffen ist, daß er weder aus dem Schach ziehen, noch den angreifenden Stein selbst nehmen, noch auch einen andern Stein zwischen das Schach setzen kann, so ist er mat. Das Spiel ist dann beendigt und der matsetzende Spieler hat gewonnen.

Blindes Mat nennt man dasjenige, welches ein Spieler giebt, ohne es selbst zu merken und ohne es also durch den Zuruf „Mat" anzuzeigen. Die Partie bleibt aber dennoch immer für denjenigen gewonnen, welcher das Mat giebt.

Erstickes Mat (mat étouffé) wird dem feindlichen Könige, der von seinen eignen Steinen so eingeschlossen ist, daß er gar nicht ziehen kann, von dem Springer geboten: z. B. es stehen Kh8, Tg8, Bauer g7, h7, so wird aus f7 ein Springer das erstickte Mat geben.

Pat ist ein König, welcher, wenn er am Zuge ist, ohne gerade im Schach zu stehen, keinen seiner Steine, falls er deren noch hat, zu bewegen vermag und auch selbst auf kein Feld ziehen kann, welches nicht von einer feindlichen Figur angegriffen ist. In einem solchen Falle gilt das Spiel für unentschieden. In England galt um die Mitte des vorigen Jahrhunderts ein anderes Gesetz, welches Bertin 1735, Stamma und Andere beobachten und auf welches selbst Philidor 1777 noch Rücksicht nimmt: es hatte nämlich der Patgesetzte das Spiel gewonnen. Jetzt ist auch in England Pat gleich remis.

Roi dépouillé nennt man den von allen Steinen entblößten König, welcher aber, wenn er nicht Pat ist, noch vom Gegner mat gesetzt werden kann, obgleich zu allen Zeiten einige Spieler der Ansicht gewesen sind, daß man in solch einem Falle das Spiel müsse als unentschieden aufheben. Namentlich bestimmt das alte, bei Selenus S. 115 und 116 uns erhaltene Cartel des Schachspiels am Kaiserlichen

Hofe von 1577 über roi dépouillé und Pat Folgendes:

§ 7. Wann der König | aller seiner Steine beraubt wird | so ists kein Schach | besondern eine Robada.

§ 8. Wan der König | keinen Stein mehr brauchen | und selbst ausser anbietung eines Schaches | niendert hinziehen kan | ist auch kein Schach | sondern Tavola genannt.

§ 9. Vnd auf diese beede weyse | mag nichtes gewonnen werden | sondern das Spiel | hebt sich | gleich auf.

Lopez hingegen hält das Spiel für denjenigen verloren, der nur noch den König hat, während sein Gegner einen Stein übrig behält, wenn dies auch nur ein Laufer wäre, welcher nicht mat macht. So sagt Lopez (Venetia 1584, S. 48): Un Rocco e un Alfiere possono guadagnare il giuoro, contro un Rocco, all' uso di Spagna, rubbato, se non fosse piu e all' uso d'Italia con matto, ma con difficoltà, se l'aversario saperà ben giuocare. Ebenso führt auch Selenus S. 163 diesen Gebrauch der Spanier an, indem er über das Spiel von Thurm und Springer gegen Thurm sagt: Dan wan die Rochen | verwechszlet sind | so kan man | mit dem Reuter | keinen Schach-Mat geben | besondern das Spiel bleibt gleich | und wird | nach etlicher örter gebrauch | entweder nichtes | oder | wie es in Hispanien üblich | nuhr der halbe theil | des auffsatzes gewonnen.

Remis heißt ein Spiel, in welchem keiner der beiden Spieler den Gegner mat setzen kann. Es giebt verschiedene Arten von Remisspielen:

1. Wenn die übrig bleibenden Kräfte eines Spielers nicht ausreichen, um mat zu machen, wenn z. B. ein Spieler einen Laufer oder einen Springer übrig behält, oder ein Spieler pat gesetzt ist.
2. Wenn beide Spieler gleiche Figuren übrig behalten, die jeder sich zu erhalten im Stande ist, z. B. jeder Spieler behält Dame und Thurm oder zwei Thürme oder Springer und Laufer übrig.
3. Wenn ein Spieler hinreichende Kräfte hat, um mat zu geben, es aber in 50 Zügen nicht auszuführen vermag.
4. Wenn ein Spieler ein immerwährendes Schach giebt, oder wenn ein und dieselbe Reihenfolge der Züge bei beiden Spielern vorkommt, und keiner davon abweichen will.

Tempo, s. Anzug.

Vorgeben. Ist der eine Spieler dem andern bedeutend überlegen, so pflegt er seinem Gegner einen Stein oder Bauern vorzugeben, der dann gleich bei der Aufstellung der Figuren vom Brett entfernt bleibt. Die geringste Vorgabe besteht in Bauer und ein oder zwei Zügen, in welchem Falle allemal der Königslauferbauer des Vorgebenden vom Brette genommen wird. Da in Deutschland gewöhnlich nicht Schach um Geld gespielt wird, findet hier das Vorgeben seltener statt, als in Frankreich und England.

Gesetze des Schachspieles.

In dem hier folgenden Abschnitte wollen wir die wesentlichen Spielgesetze, wie sie sich durch Herkommen gebildet haben und wie sie von uns selbst befolgt werden, zusammenstellen. Manchem Leser mögen einige derselben zu streng erscheinen, doch bemerken wir, daß man, um ein guter Spieler zu werden, gegen sich selbst nie zu strenge sein kann, und daß es Jedem freisteht, dem Gegner nicht die ganze Strenge eines Gesetzes fühlen zu lassen. Diese Strenge der Gesetze ist aber nothwendig, um allen Streit zwischen den Spielenden zu vermeiden. Da nun aber doch zwei Spieler nicht an die in einem Schachbuche aufgestellten Gesetze gebunden sind, so rathen wir Jedem, wenn er sich mit einem Fremden zum Spiele niedersetzt, sich erst über die etwa streitigen Punkte zu verständigen.

§ 1. Das Schachbrett pflegt man so zu stellen, daß jeder Spieler ein weißes Eckfeld zunächst zu seiner Rechten hat. Bemerkt ein Spieler, ehe der vierte Zug von beiden Seiten gethan ist, daß in der Aufstellung des Brettes oder der Steine etwas unrichtig ist, so darf er verlangen, daß das Spiel von neuem

angefangen werde; nach dem vierten Zuge bedarf es aber dazu der Einwilligung des Gegners.

§ 2. Vor der ersten Partie wird der Anzug und auf Verlangen eines Spielers, auch über die Farbe der Steine durch das Loos bestimmt. Die zugetheilten Steine bleiben für die ganze Sitzung, der Anzug wechselt aber mit jedem Spiel, es mag gewonnen werden oder unentschieden sein.

§ 3. Berührt der Spieler einen Stein, so ist er verpflichtet, ihn zu ziehen, oder, wenn es ein Stein des Gegners ist, ihn zu schlagen: pièce touchée — pièce jouée; es sei denn, daß der Spieler vorher ausdrücklich gesagt habe, daß er den Stein nur zurecht rücke (französisch, j'adoube). Kann der berührte Stein nicht gezogen werden, so muß zur Strafe der König ziehen, der aber in diesem Falle nicht rochiren darf. Kann der König aber auch nicht ziehen, ohne sich einem Schach auszusetzen, so hat das Berühren des Steines keine Folgen. Auf die Strafe darf der Gegner so lange dringen, als er selbst noch keinen Stein zu seinem nächsten Zuge berührt hat.

§ 4. Zieht man einen gegen die Regeln über den Gang der Steine verstoßenden Zug oder einen Stein des Gegners, so hat dieser die Wahl, den Zug als richtig gelten zu lassen, ihn einfach zurück zu geben oder das Ziehen des Königs zur Strafe zu verlangen.

§ 5. Dem Könige allein bietet man laut Schach! jedoch ist auch dieses nicht nothwendig, nur kann nicht weiter gespielt werden, wenn ein Spieler seinen König im Schach stehen läßt.

§ 6. Wer den feindlichen König, falls das Spiel nicht vorher aufgegeben wird, mat setzt, hat gewonnen; es kommt aber nichts darauf an, ob dieser König sich allein oder noch mit anderen seiner Steine auf dem Brette befindet. Wenn ein Spieler aber in einem Endspiele innerhalb 50 (für jeden der beiden Theile), dann vom Gegner abzuzählenden Zügen, das Mat nicht ausführt, wird das Spiel als unentschieden aufgehoben.

§ 7. Nur die beschränkte Rochade ist gestattet, es ist aber gleichgültig, welchen der beiden Steine man dabei zuerst berührt.

§ 8. Ein Bauer kann (en passant) nach dem Vorbeigehen geschlagen werden.

§ 9. Ein Bauer, welcher bis auf die erste Felderreihe des Gegners vordringt, tritt dort sogleich in den Rang und die Wirksamkeit des Offiziers, den der Besitzer des Bauern zu haben wünscht, selbst wenn er denselben noch nicht verloren hat, jedoch ist man gezwungen, sogleich einen Offizier zu wählen, und kann nicht den Bauern als Bauern stehen lassen.

Sollte sich ein hier nicht erwähnter Fall ereignen, oder sollten die Spieler über die Auslegung eines der Gesetze verschiedener Meinung sein, so würden sie wohl am besten thun, wenn sie die Entscheidung einem unparteiischen und im Spiele erfahrenen Zuschauer überließen.

Ueber den Werth der Steine.

Den richtigsten Maßstab zur Abschätzung des Werthes der verschiedenen Steine giebt die Beurtheilung der Stellung, welche sie einnehmen; hier werden sich oft die merkwürdigsten Resultate ergeben, indem ein Springer oder Laufer dann zuweilen mehr Werth hat, als die Dame, und ein Bauer vielleicht besser ist als ein Thurm: diesen Maßstab überall anzulegen, ist aber unmöglich, da die Anzahl der Stellungen unendlich ist. Hier kann es nur versucht werden, den Werth der Steine anzugeben, den sie z. B. bei der Aufstellung oder gegen das Ende der Partie im Allgemeinen, ohne besondere Stellungen zu berücksichtigen, haben.

Den Werth des Königs kann man am wenigsten genau angeben, da der König nicht genommen wird, aber oft noch eine besondere

Deckung verlangt. Wenn jedoch die Damen getauscht sind, so nimmt, gegen das Ende des Spiels, die Thätigkeit des Königs merklich zu und er äußert besonders dann eine bedeutende Wirksamkeit, wenn es sich darum handelt, Bauern vorrücken zu lassen oder zurück zu halten. In diesen Fällen kann man den Werth des Königs dem einer kleinen Figur mehr als gleich setzen.

Unter allen Steinen hat die Dame die größte Kraft, ist aber, unserer Meinung nach, von den Autoren doch meist überschätzt worden. Wir glauben, daß zwei sich gegenseitig unterstützende Thürme oder drei leichte Offiziere gewöhnlich stärker als die Dame sind, jedoch kommt hier Alles auf die jedesmalige Stellung des Spieles an. Die Dame für Thurm und einen leichten Offizier hinzugeben, ist meistentheils nicht rathsam.

Der Thurm ist nächst der Dame der stärkste Stein, denn man rechnet ihn gleich einem leichten Offizier und zwei Bauern, oder Thurm und zwei Bauern gleich zwei leichten Offizieren. Beide Thürme zusammen sind ungefähr so stark wie drei kleine Figuren.

Der Laufer ist an Werth gleich dem Springer; man kann ohne Schaden einen gegen den andern abtauschen und die Stellung entscheidet allein darüber, wem der Vorzug gebührt. Die ältern Autoren haben zwar mitunter behauptet, daß der Laufer etwas stärker als der Springer sei, wohingegen in neuerer Zeit wieder Einige die Kraft des Springers für größer hielten, dennoch haben wir uns bis jetzt nicht überzeugen können, daß einer der Steine den Vorzug vor dem andern unbedingt habe.

Die Bauern, obgleich von großer Wichtigkeit, sind doch einzeln betrachtet, die schwächsten Steine, und unter ihnen haben wieder die vom Centrum am weitesten entfernten Bauern vor den Springern und Thürmen die geringste Wirksamkeit. Im Allgemeinen rechnet man drei Bauern gleich einem Laufer oder Springer, wenn sie aber verbunden und frei sind, mögen sie wohl etwas stärker als ein leichter Offizier sein.

Gang und Anwendung der Steine.

1. Der König.

Der Gang, wie der Name der Hauptfigur des Spiels, des Königs, ist bei allen Nationen und zu allen Zeiten derselbe gewesen: der König zieht nach jeder Richtung, aber nur immer einen Schritt bis ins nächste Feld. Eine Ausnahme findet jedoch statt, wenn er mit einem Thurm rochirt, welches eine besondere Bewegung von Thurm und König ist, die nur für einen Zug gerechnet wird: der Thurm zieht dicht an den König heran und dieser stellt sich auf die andere Seite neben den Thurm; z. B. der Thurm h1 geht nach f1 und der König von e1 nach g1, oder der Thurm von a8 wird auf d8 und der König auf c8 gestellt. Dem König ist die Rochade ein Mal in jedem Spiele, jedoch mit Ausnahme der folgenden vier Fälle gestattet.

1. Wenn der König oder der Thurm, mit dem er rochiren will, schon gezogen hat.
2. Wenn der König im Schach steht, aber nicht, wenn ihm früher Schach geboten ist, welches er, ohne sich zu bewegen, durch Vorsetzen oder Schlagen des Steines gedeckt hat.
3. Wenn das Feld, über welches der König gehen muß, oder das, auf welches er gestellt werden soll, von einem feindlichen Steine angegriffen ist, aber nicht, wie es bei der Rochade mit dem Damenthurme geschehen kann, wenn blos der Thurm über ein vom Feinde angegriffenes Feld ziehen muß.
4. Wenn die Felder zwischen Thurm und König nicht leer sind, sondern von irgend einer eignen oder feindlichen, wenn auch ungedeckten Figur, besetzt sind.

Der Mönch Jacobus de Cessolis, um 1300, und selbst die ersten Schriftsteller, welche Anfangsspiele mittheilen, wie Damiano, Lopez, Selenus, wenden noch keine Rochade in ihren Spielen an, sondern lassen den König dafür ein Mal einen Sprung in das dritte Feld thun, so daß er von e8, nach freier Wahl, auf g8, g7, g6, f6, e6, d6, c6, c7 oder c8 springen darf. Lopez, Venetia 1584. S. 12,

sagt: Mà quando egli (König) si muove senza scacco, può la prima volta saltare tre case, in qual modo, e parte che vuole ... essendo che il Rè non può pigliare con quel salto cosa veruna. Ferner sagt derselbe Schriftsteller S. 61: La undecima (legge), è, che non si possano giuocare due tratti in una volta: per essempio, giuocando il Rocco presso il Re, e che il Re salti tutto in una volta: o vero muovere alcuna pedina, e mettere il Re nella casa di detta pedina il che s'usa in alcune parti d'Italia .....

Selenus kannte zwar auch die Rochade, wandte sie aber nicht an, da er nur die Spiele des Lopez wieder gab. In dem Schachcartel von 1577 heißt es nämlich bei Selenus S. 115:

§. 3. Allß lang der König | kein Schach empfangen | mag Er mit dem Rochen wechßlen | allß weit Er | mit beeden stucken wil | doch muß das Feld darzwischen leer sein.

§. 4. Wan der König | einen Schach empfangen hat | darf er nimmer wechßlen.

Nach den heutigen Regeln in Hindostan kann der König ebenfalls nicht rochiren, sondern darf einen Sprung thun, so lange ihm noch gar kein Schach geboten worden ist. In dem Werke des Gianutio, aus dem Jahre 1597 finden wir nun den Uebergang von dem Sprunge des Königs zur Rochade, denn Gianutio läßt in einigen Spielen den König noch springen, gewöhnlich setzt er aber den Thurm auf das Lauferfeld, also f1 oder c1, und rochirt mit dem Könige in die Ecke oder auf das Springerfeld. Salvio, dessen Buch zu Neapel 1604 erschien, erweiterte die Rochade des Gianutio, so daß er dem Spieler die Freiheit läßt, seinen König und Thurm auf beliebige Felder, inclusive der von diesen Steinen ursprünglich eingenommenen, zu stellen, wenn nur der König auf die andere Seite des Thurmes gesetzt wird. Die späteren italienischen Autoren haben diese ganz freie Rochade wieder dahin eingeschränkt, daß weder König noch Thurm einen directen Angriff machen dürfen, wie dies Lolli S. 8 und Ponziani 1782, S. 13 anführt: Non è permesso l'arroccarsi: ..... 4. Ponendo il Re o il Roc. in casa, da cui offendam immediatamente nel tratto stesso Pezzo, o Ped. nemico.

Cozio, welcher unsere Rochade angenommen hat, behält dennoch jene Beschränkung bei, drückt sie aber unbestimmt aus: Part I. Pg. 1. Nell'atto dell' arrocarsi non potrà col suo Rocco dare scacco al Re nemico. Non potrà offendere col Re, né col Rocco alcun pezzo, o pedina del contrario, nel tempo che il Re vorrà saltare, intendendosi bene, quando l'offesa obblighi alla difesa il suo auversario, e non altrimenti.

Die beschränkte Rochade wird von den Italienern „Arrocarsi alla Calabrista“ genannt, weil sie sich zuerst in dem zu Paris verfaßten Werke des Gioachino Greco welcher gewöhnlich der Calabrese genannt wird, findet. Außerhalb Italiens wird die freie Rochade nirgends angewendet.

Einige Schriftsteller geben den Rath „bereite Dich früh zum Rochiren vor, aber laß den Gegner nicht merken, auf welcher Seite Du es thun willst; dadurch wird er bei Anlegung seines Hauptplans ungewiß. Warte erst die Richtung desselben ab, rochire dann auf die andere Seite und mache ihm so einen Strich durch die Rechnung.“ — Diese Regel erweist sich in der Praxis als nicht ausführbar. In den meisten Fällen wird es rathsam, die Rochade bald zu besorgen, um sowohl den König in Sicherheit, als auch den Thurm in Thätigkeit zu bringen. Ebenfalls ist es gewöhnlich besser, nach der kurzen, als nach der langen Seite hin zu rochiren, da der König im erstern Falle weniger Terrain zu decken hat. Eine Ausnahme von dieser Regel würde dann zu machen sein, wenn der Gegner schon nach der kurzen Seite rochirt hat und die Lage des Spieles es als zweckmäßig erscheinen läßt, ihn mit den von Offizieren unterstützten Bauern dieser Seite anzugreifen, in diesem Falle würde man nach der langen Seite hin rochiren, um auch den Damenthurm mit zum Angriffe verwenden zu können. — Zuweilen giebt man auch die Rochade auf, und geht mit dem Könige auf die zweite Linie, um so eine Verbindung beider Thürme zu bewirken. Das zweite Feld des Königlaufers (f2) eignet sich hierfür besonders.

Kann man im Anfang des Gegners Rochade zerstören, so ist dies in der Regel gut, vorzüglich wenn der König, wie es gewöhnlich der Fall ist, durch ziehen dem Königsthurme oder einer andern Figur die Entwickelung erschwert.

Wie schon bemerkt, läßt sich der Werth des Königs gegen andere Steine nicht genau abschätzen: indessen steigt sein Werth gegen das Ende des Spieles, wenn die vorzüglichsten Offiziere getauscht sind und er selbst zu handeln wagen darf.

Im Anfange des Spieles hüte man sich, König und Dame auf dieselbe gerade oder schräge Linie zu stellen, selbst wenn noch Steine dazwischen stehen. Man möge sich folgendes Beispiel, das öfters vorkommen kann, merken (es werden hier nur die nothwendigen Steine aufgestellt). Weiß: K e1, D f3, Bauern c2 und d4, Schwarz: S c6, L f8. Schwarz zieht S c6 — d4: und greift die Dame und den Bauern c2 an; die Dame geht deshalb auf e3, worauf Schwarz sie mit dem ungedeckten Laufer f8 auf b4 angreift. Aus der Laufer-richtung darf die Dame wegen des dahinterstehenden Königs nicht ziehen, nimmt sie nun den Laufer, so zieht Schwarz S d4 — c2† und erobert die Dame, durch Opfern eines Steines.

So lange die Dame und die beiden feindlichen Laufer noch im Spiele sind, hüte man sich, den König von seinen Bauern zu entblößen oder ihn selbst ins Feld zu führen; eine Ausnahme kommt indessen bei einigen Gambitspielen vor. Ist aber die Dame getauscht, so ist es in der Regel vortheilhaft, den König zur Unterstützung seiner Bauern ins Spiel zu bringen, da er hierzu die beste Figur ist. Es ist deshalb richtig, den König auf der Seite, wo man seine Bauernstärke hat, zu postiren.

Findet man es zweckmäßig, vor ein vom Gegner gebotenes Schach vorzusetzen, so thue man es so viel wie möglich mit einer solchen Figur, welche die Schach bietende zugleich angreift, also in schräger Richtung mit einem Laufer oder der Dame. Sonst würde die vorgesetzte Figur auf längere Zeit unthätig gesperrt bleiben und, von noch anderen angegriffen, vielleicht ein Opfer werden. Das Vorsetzen eines Springers läßt sich indeß nicht immer vermeiden.

Es ist oft besser, einen feindlichen Bauern, vor dem Könige, zu dessen Schutze stehen zu lassen, als ihn zu nehmen; er deckt in manchen Fällen besser, als ein eigener Bauer, der genommen werden kann.

Da der König sich nicht selbst in Schach stellen darf, folgt daraus, daß er niemals den andern oder die feindliche Dame angreifen kann.

Bei einem mehrfach angegriffenen Stücke kann also der König nur dann als Deckung mitgerechnet werden, wenn er bei eintretendem Tausche zuletzt nimmt. Auch ist der Angriff oder die Deckung durch einen Stein illusorisch, der, wenn er nähme, ein Schach gegen den eigenen König aufdeckte. Man muß auf diesen Umstand bei der Berechnung wohl Acht haben.

---

2. Die Dame.

Die Dame vereinigt den Gang des Thurms und Laufers in sich und zieht in senkrechter, wagrechter und diagonaler Richtung vorwärts, seitwärts, rückwärts und schräge über eine beliebige Anzahl unbesetzter Felder, sie darf aber nicht während eines Zuges zwei Bewegungen vereinigen, z. B. nicht von d1 über d4 in einem Zuge nach a7 gehen.

Nach den alten Schachspielregeln, wie sie noch im Schachzabel 1507 sich finden, ist die Königin der schwächste Offizier, da sie nur zur Seite ein Feld vor- und rückwärts, in dem Sinne wie jetzt die Laufer, gehen durfte. Außerdem konnte sie in jeder Partie im ersten Zuge einen Sprung über ein, selbst von einer Figur besetztes Feld, ähnlich wie der König, thun: sie konnte von d8 nach b6, f6 oder nach b8, f8, d6 springen. Cessolis drückt dies bei Selenus S. 64 so aus: Der Kunigin gang | auf dem Schach-Zabel | von stat ist | wan sie dem Künig | geselt ist | so hat sie zweier Stein Natur | des Alten und des Rochs „des Alten vart ist also | ist sy schwartz (D d8) | so get sy auf das schwartz veld | zu der rechten Hand | ob es leer ist | für den lotter oder schreiber (nach f6): zu der gelincken seiten | auf daß schwartz lere veld | vur der stett hieter (nach b6): Aber der Roch gang | hant sie | an zweien wegen" der erst | zu der rechten hand | auf das schwartz veld | do der Alt auf ist (f8) „des andern malsz zu der gelincken hand | auf das veld | do der Riter | auf gestanden ist" (b8) des drittenmalsz für sich | auf das schwartze veld | für den Artzet (den Bauer der Königin, also nach d6) und das ist darumb | daß dye Kunigin | von des Küniges genade zu thun hat | und nicht von gewalt. Der Ritter gang | hat die Kunigin darumb nicht | daß .... Wie auch | dem veld sei | do die Kunigin auf stet | by dem Künig | es sei weiß oder schwartz

(D d1 oder D d8) | daß sol sie nit wandeln | sondern darauf beleiben: das bedeutet | daß sie schemig und keusch sei | und nicht bald frevel: und davon ist ir gang | auf das nechst veld . . .

Da die Königin vor Alters der geringste Offizier war, so wurde ein Bauer, der die letzte Felderreihe erreichte, früher stets zu einer Königin gemacht, auch wenn dieselbe noch im Spiele war, wie sich dies in vielen Endspielen der alten Manuscripte findet.

Die Dame, als die mächtigste Figur, darf, wenn es nicht einen entscheidenden Angriff gilt, nicht zu früh ins Spiel geführt werden, weil sie jedem Angriffe eines schwachen Steines ausweichen muß und sich der Gegner durch stetes Angreifen der Dame nicht allein entwickelt, sondern sie auch oft so in die Enge treibt, daß sie entweder gar nicht oder nur durch Opfer gerettet werden kann. Sie geht oft am besten auf ihr ursprüngliches Feld zurück. Man überlege sehr wohl die Folgen, wenn man mit der Dame in das feindliche Spiel dauernd einbrechen will. Der Gegner könnte sie vielleicht so lange einsperren, bis er seinen Angriff entwickelt hat. Hiervon werden in den Eröffnungen und den wirklich gespielten Partien mehre Beispiele vorkommen.

Die Dame hat in der Regel bei dem Angriffe auf den König oder einen Stein die Wahl mehrerer Felder und sie ist deshalb auch besonders geschickt, mehrere Steine auf einmal anzugreifen, jedoch ist es oft sehr schwer, das beste Feld für die Dame aufzufinden.

Gegen das Schach der feindlichen Dame setzt man gewöhnlich am besten einen geringern Stein, der sie zugleich angreift, wenn dies aber nicht angeht, die eigene Dame vor.

Bei dem möglichen Umtausche der Dame gegen geringere Offiziere muß auf die Stellung des Spieles nach dem Tausche eine besondere Rücksicht genommen werden. Steht das eigene Spiel völlig gedeckt, der König in Sicherheit und haben namentlich die Thürme eine schon günstige oder eine solche Stellung, daß sie sich leicht entwickeln können, so ist der Umtausch der Dame gegen drei leichte Offiziere vortheilhaft, da man mit den leichten Figuren die feindliche Dame sehr belästigen und namentlich bestimmte Punkte wegen mangelnder Deckung wird forciren können. Bei unentwickeltem und nicht festem Spiele hüte man sich aber vor dem Tausche, da die feindliche Dame in der Regel noch etwas erobern kann, ehe man frei wird.

Einen Punkt, den man durch einen niedern Stein vertheidigen kann, soll man ohne besondere Gründe nicht mit der Dame decken.

Im Anfange eines sich regelmäßig entwickelnden Spieles steht die Dame oft am besten auf dem zweiten Felde ihres Laufers.

Befindet man sich in einer Stellung, an der man nichts ändern möchte, so ist es oft rathsam, mit der Dame einen unwesentlichen Zug zu thun.

3. Der Thurm.

Der Thurm geht in horizontaler und verticaler Richtung über beliebig viele leere Felder und hat seinen Gang niemals verändert. Cessolis beschreibt die Thätigkeit des Thurmes auf folgende Art (Selenus S. 68): Es ist aber nun ze wissen | von den Rochen | wan alle Gestein | wie die genannt seint | an ir stat gesetzet werdent | so hat jedes sein außgang von der stat | on das Roch allein | dem mus man vor raumen | ee esz von stat mag gan . . . und darumbe | wan sie nicht vor in habent | so gen sie von spang zu Spangen | hindersich oder fürsich | zu beeden seiten | ze hut | oder ze schaden | ob sye nichtes irret | on über eck allein | mögen sie nit gen: un daß beteut ir grosser gewalt | . . . . .

Beim Beginne des Spieles stehen die Thürme bewegungslos und sind am schwierigsten in Thätigkeit zu bringen. Gewöhnlich führt man die Thürme dadurch in Thätigkeit und Verbindung, daß man rochirt oder mit dem Könige auf die zweite Reihe geht. Man stelle die Thürme dann entweder hinter Bauern, mit denen man das feindliche Spiel sprengen will oder wenn dies nicht geht, auf offene Linien d. h. solche, auf denen man keine eigenen Bauern mehr hat. Stellt der Gegner dann Thürme zum Tausche, so spiele man so, daß derselbe nicht im Besitze der offenen Linie bleibt, was man gewöhnlich dadurch erreicht, daß man ihm den Tausch überläßt. Ist des Gegners Thurm also von seinem andern Thurme gedeckt, so wird man nicht nehmen, sondern nehmen lassen und mit dem zweiten Thurme wiedernehmen; ist des Gegners Thurm aber von einer leichten Figur oder dem Könige gedeckt, so wird man

häufig mit Vortheil selbst nehmen und wenn Jener wieder genommen hat, die offene Linie durch den andern Thurm behaupten.

Ist eine offene Linie zu besetzen, so untersuche man wohl, mit welchem Thurme man es thue; damit, wenn noch andere Linien vorhanden sind, zu deren Besetzung der zweite Thurm zur Hand bleibe. Hat man z. B. nach der kurzen Seite rochirt und die d Linie soll von einem Thurm besetzt werden, so wird man den Thurm a1 nach d1 ziehen; wäre die spätere Besetzung der e Linie aber nicht wichtig, sondern die der c Linie, so würde man den Thurm f1 nach d1 ziehen. Scheint es gleichgültig mit welchem Thurme man eine Linie besetzt, so behalte man die von a bis d für den Damenthurm, die von h bis e aber für den Königsthurm; dadurch wird dem andern Thurme ein möglichst großer Spielraum gelassen.

Die Thürme eignen sich weit besser dazu, in die Dame gehende Bauern zu unterstützen, als sie davon abzuhalten. Hierzu sind in der Regel die Laufer weit geschickter. Hat man demnach starke Bauern, so tausche man vorzüglich Dame und Laufer und führe die von den Thürmen und dem Könige unterstützten Bauern in die Dame: hat aber der Gegner starke Bauern, so thue man das Gegentheil d. h. man suche die Thürme zu tauschen und vermeide den Tausch von Dame und Laufer.

Wenn das Spiel gut geordnet steht, man aber aus Gründen noch nichts Entscheidendes unternehmen will oder kann, so wird man oft durch richtiges Placiren der Thürme seine Stellung verbessern können.

Gegen Ende des Spieles steht der Thurm sehr wirksam auf der Bauernreihe des Gegners, indem er so den König abschneidet und die feindlichen Thürme zur Deckung der angegriffenen Bauern zwingt. Kann man beide Thürme auf diese Linie bringen, so ist dies in der Regel von entscheidenden Folgen. — Der Thurm eignet sich bei Spielendungen auch vorzüglich dazu, den feindlichen König von einem Theile des Brettes abzuschneiden; ferner ist er außer der Dame, der einzige Offizier, der mit Hülfe des Königs allein mat machen kann.

---

4. Der Laufer.

Der Laufer zieht schräge, vorwärts und rückwärts, über eine beliebige Anzahl leerer Felder. Daraus folgt, daß er nie die Farbe des Feldes wechseln kann, sondern nur auf schwarzen oder nur auf weißen Feldern zieht. Früher war der Laufer in seinem Gange weit mehr beschränkt, er durfte nämlich nur schräg, über ein Feld weg, in das nächste springen, so daß er also von einem Felde mitten im Brette nicht mehr als 4 Punkte angriff. Ueber diese Bewegung des Laufers oder Alten sagt Jacobus de Cessolis in der deutschen Uebersetzung bei Selenus S. 75: Der Alten gang | von stat ist | wan der schwartz | wirt gesetzet | zu der rechten hand deß Küniges | in sinen aigen stuel (f8) | aber der weiß | wirt gesetzet zu der gelinken hand | der Kunigin (c8) | und heisend weiß und schwartz | nit von farb | wegen ir selbs wesen | sonder von der stat wegen | er sey weiß | oder schwartz ..... S. 76. Es ist ze wissen | das die Alten alweg gend | von dem dritten qwader oder Velde | auf das dryt Veld | allwegen zu behalten ihr aigen stett | in der Form, in der wiß: Ist es schwartz | der allwegen uff schwartz gen: ist er weiß | daß er uff weiß gee | und allwegen | iber eck: bezeichnet .....

Etwas ganz Eigenthümliches hat früher im persischen Schachspiel bestanden, denn dort konnte der Laufer zur Königin werden. Saadi im Persischen Rosenthal, übersetzt von Olearius (Hamburg, 1696, S. 84), sagt: Ich wundere mich, daß der elfenbeinerne Läufer im Schachspiele das Feld also durchlaufen kann, daß er sich verbessern und einer Königin Hoheit gewinnen kann; und Olearius setzt hinzu: „Wenn die Königin geschlagen und herausgenommen wird, der Läufer aber fünf Principal-Steine geschlagen hat, bekompt er die Würde der Königin."

Den Königslaufer nennt man auch den Angriffslaufer, weil er auf Feldern der Farbe läuft, auf denen der feindliche König vor und nach der Rochade steht und weil er von f1 nach c4 gezogen den schwachen Punkt f7 angreift. Kann der Gegner diese Richtung nicht durch Bauern maskiren, so thut er oft gut, seinen Damenlaufer dem Königslaufer entgegenzusetzen und diesen zum Tausche oder zum Rückzuge zu zwingen. Auf der andern Seite sei man nicht zu ängstlich in der Erhaltung des Angriffslaufers, zumal, wenn man dadurch

Züge verliert. Oft kann man den Laufer einen Schritt zurückziehen (von c4 nach b3) und wenn der Gegner tauscht, mit dem Thurmbauern wiedernehmen, wodurch der Thurm sogleich eine freie Linie bekommt.

Die Laufer stehen bei der Eröffnung sehr gut auf der der Rochade des feindlichen Königs entgegengesetzten Seite, da sie dieselbe so aufs Wirksamste bedrohen. Beide Laufer (so wie auch beide Springer) sind gewöhnlich stärker, als Laufer und Springer.

Ist man an Bauern schwächer, so suche man seine Laufer zu erhalten. Bleiben zwei entgegengesetzte Laufer, einer für Weiß auf den weißen Feldern, der andere für den Gegner auf den schwarzen Feldern übrig, so ist viel Aussicht auf Remis vorhanden.

Der Laufer kann das Vordringen der Bauern auf ein Feld anderer Farbe nicht unterstützen, was der Springer wohl vermag, und deßhalb giebt es Endstellungen, in denen der Springer stärker als der Laufer ist.

---

5. Der Springer.

Der Springer hat von je her denselben eigenthümlichen Gang, wie noch jetzt, gehabt. Mit jedem Zuge wechselt er die Farbe des Feldes, und springt also von Schwarz auf Weiß und umgekehrt von Weiß wieder auf Schwarz. Er geht aber nicht, wenn er z. B. auf Weiß steht, auf ein diesem weißen Felde benachbartes, schwarzes Feld, sondern nur auf ein den eben bezeichneten schwarzen Feldern benachbartes schwarzes Feld. Steht z. B. ein Springer auf d3, so geht er nicht nach c3, d2, e3 oder d4, sondern auf die, diesen Feldern benachbarten schwarzen Felder: b4 oder b2, c1 oder e1, f2 oder f4, e5 oder c5. Wegen dieses eigenthümlichen Ganges vermag der Springer auch, über andere Figuren hinwegzuspringen, wenn nur das Feld, auf welches er sich stellen soll, von keinem eignen Stein besetzt ist.

Die Springer scheinen beim Beginne des Spieles etwas stärker zu sein, als wenn das Brett schon von den meisten Figuren entblößt ist; bleiben aber am Ende mehre Bauern auf jeder Seite, und hat der eine Spieler einen Springer, der andere hingegen einen Laufer, so ist der Springer mitunter stärker, da er alle 64 Felder, der Laufer hingegen nur 32 betreten und Bauern, die nicht auf Feldern seiner Farbe stehen, nicht angreifen kann. Im Allgemeinen sind aber Laufer und Springer für gleich starke Offiziere zu halten.

Wegen der Menge Felder, welche die Springer angreifen, ist es oft schwer, ihre wirkliche Absicht zu errathen, weshalb man sie bisweilen mit Vortheil zu Scheinangriffen gebrauchen kann. Wenn sie von Bauern gedeckt sind, auch nicht von Bauern des Gegners angegriffen werden können, so belästigen sie das feindliche Spiel sehr und nöthigen oft zum Opfer eines Thurmes gegen den Springer. Bei Spielen mit verschränkten Bauern steigt der Werth des Springers und er ist dann dem Laufer vorzuziehen, der gewöhnlich in solcher Lage gar Nichts unternehmen kann, während der Springer noch am leichtesten einen Weg ins feindliche Spiel bahnt. Gegen vorrückende Bauern sind aber die Springer oft sehr schwach, da jeder ungedeckte Bauer sie angreifen und verjagen kann; sie eignen sich daher besser zum Angriffe als zur Vertheidigung.

Die von einigen Schriftstellern angeführte Regel, die Springer nicht früher ins Spiel zu bringen, als bis man die Lauferbauern gezogen hat, um diese nicht im Gange aufzuhalten, kann eigentlich nur als eine Ausnahme betrachtet werden, denn es ist in der Regel bedenklicher, mit den Springern, als mit den Lauferbauern zurückzubleiben. Die Springer sind aber nicht dazu bestimmt, auf den Feldern, wo sie die Lauferbauern am Vorgehen hindern, stehen zu bleiben.

Steht der Springer auf einem Eckfelde, so kann er von dem zwei Schritte schräge vor ihm stehenden König gefesselt und genommen werden.

Oft braucht der Springer mehre Züge um Schach zu geben, wie z. B. in folgenden Stellungen: K d4 u. S d3 oder d1; K e6 u. S c4.

Hat die feindliche Dame dem Könige Schach geboten, so daß gerade ein Feld zwischen diesen beiden Figuren frei ist, z. B. das Feld e4 zwischen e3 und e5, so wird, wenn man dieses Feld e4 mit einem Springer besetzt, die Dame im nächsten Zuge kein Schach geben können.

In der Partie ist ein Springer auf dem sechsten Felde der Dame besonders günstig postirt, wenn der feindliche Damenbauer noch nicht aufgezogen ist und man den eignen Springer

wo möglich durch einen Bauern decken kann. Um diese Stellung zu erlangen, muß man den Königsbauern auf sein fünftes Feld vorrücken und den Damenspringer von b1 über c3, e4 oder b5 nach d6 zu bringen suchen.

Alle Figuren (von 1 bis 5) schlagen einen Stein des Gegners in der Richtung, in welcher sie ziehen, indem sie sich nach Entfernung des feindlichen Steines auf das von ihm bisher besetzte Feld stellen. Die Bauern allein schlagen anders als sie ziehen.

---

6. Der Bauer.

Der Bauer geht nur gerade aus, vorwärts, beim ersten Zuge nach der Wahl des Spielers eines oder zwei Felder, aber später stets nur ein Feld. Er ist der einzige Stein, welcher nicht rückwärts ziehen darf. Er schlägt schräge, ein Feld vorwärts, nach jeder Seite, so daß z. B. ein auf d4 stehender weißer Bauer einen feindlichen Stein, welcher auf c5 oder e5 steht, schlagen kann; alsdann setzt der Bauer natürlich auf der c oder e Linie, wohin er durch das Schlagen gekommen ist, seinen Weg fort. Gelangt er auf die letzte Reihe des Brettes, auf welcher anfangs des Gegners Offiziere stehen, so wird er nach beliebiger Wahl des Spielers irgend ein Offizier, auch wenn derselbe noch im Spiele wäre. Man kann daher eine zweite Dame, einen dritten Springer u. s. w. sich machen, und es versteht sich nur, daß man auf einem weißen Felde keinen schwarzen und auf einem schwarzen Felde keinen weißen Laufer verlangen darf. In England und Frankreich ist dieses Gesetz allgemein angenommen, in Deutschland und Rußland hingegen pflegt man den Bauer häufig nur zu einem Offizier zu machen, welcher vom Gegner bereits genommen ist. Da dies aber für den Fall, daß ein Bauer auf die letzte Linie gelangt, während noch alle Steine im Spiele sind, keine Norm giebt, so ist von uns die in England und Frankreich übliche Regel befolgt. Vor Zeiten war es Zwang, aus dem Bauer stets eine Königin zu machen, wie noch Salvio 1604 thut, dies hatte aber darin seinen Grund, daß im alten Schach die Dame der geringste Offizier war und also der Bauer, indem er Königin wurde, nur einen Grad avancirte. Später, als die Wirksamkeit der Dame erhöht wurde, behielt man anfangs für den Bauer die alte Regel noch bei. In Indien und bei den Völkern im Kaukasus ist es jetzt gebräuchlich, den Bauer zu dem Steine zu machen, dessen Feld er erreicht, falls im eignen Spiele dieser Stein schon geschlagen ist, sonst deckt man den Bauer bis dies geschehen. In Ströbeck, einem Dorfe in der Nähe von Halberstadt, wird der Bauer zur Dame, erlangt aber erst die Wirksamkeit derselben, wenn er in drei sogenannten Freudensprüngen wieder auf die zweite Reihe, auf welcher die Bauern ursprünglich stehen, zurückgekommen ist.

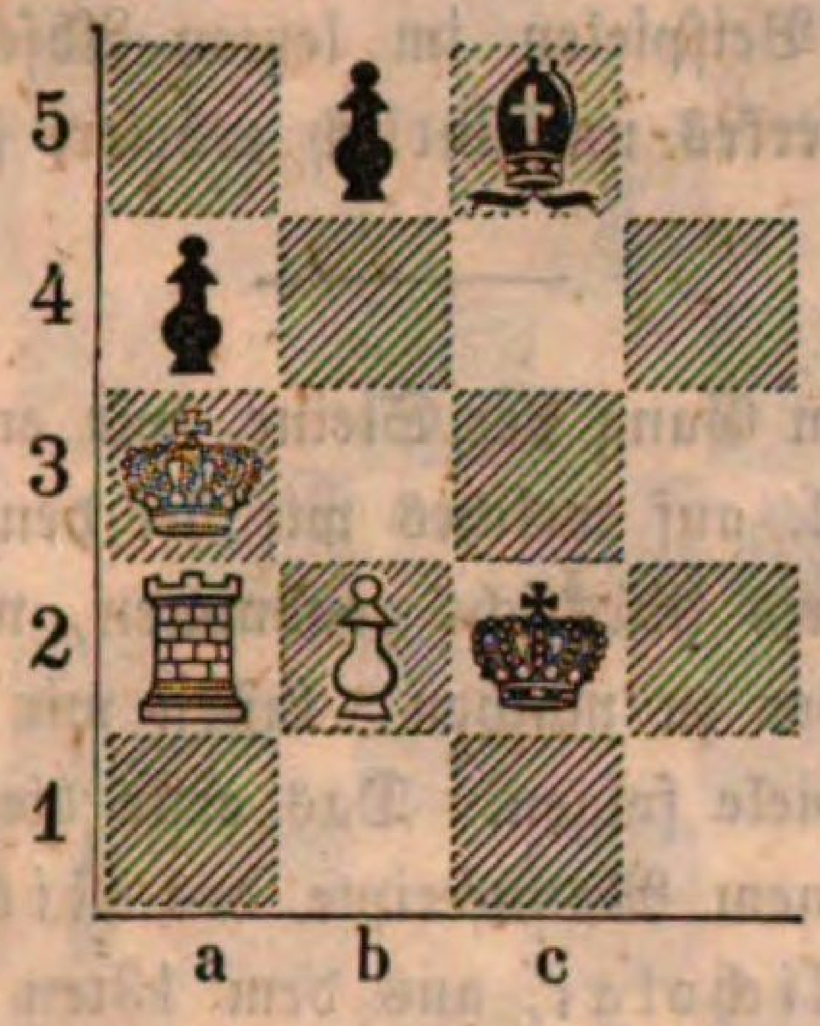
Die Regel, den Bauer zur Königin zu machen, auch wenn dieselbe noch im Spiele ist, galt auch schon früher in Deutschland. Da dies aber vielleicht bezweifelt werden möchte, wollen wir aus der darüber sprechenden Stelle des Selenus S. 88, 89 und 90 einige Worte hier aufnehmen: Ferner können diese Soldaten | sich nicht ehe | dan wan sie | in ihres Feindes | eusserste Felder kommen | und daselbsten der Königin tugende und gang | an sich nehmen | hinwider zu rücke wenden..... Daß aber die Soldaten | zu einer Königin werden | wollen etliche | nur so weit verstehen und nachgeben | wan die rechte Königin | albereit verloren.... Es ist aber | von guten Spielern | für Alters und noch an itzo | dieses ohne unterscheid | von allen | so wol des Königes- alsz der Königin-Soldaten | Ja auch | wann gleich | die erste Königin | noch vorhanden | (davon in folgenden Büchern | unterschiedene Exempel | zu befinden) also verstanden worden. Ebenso im Schachcartel.

§ 5. Alszbald ein Pedina, das letzte feld | seines gegentheiles erreicht | ist Er | ein völlige Königin | und kan im selbigen Zuge | gleich damit Schach bieten.

§ 6. Alszviel einer Pedinen, hinauß ans ort bringt | so viel hat Er Königinnen | und ist also erlaubet | drei oder vier Königinne | mit ein ander zu machen.

Nicht weniger bestritten als das eben besprochene Gesetz war früher ein anderes, über das passare oder non passare battaglia der Bauern. Wenn nämlich ein Bauer einen Schritt über die Mitte des Brettes gethan hat, so kann ein feindlicher Bauer, welcher mit zwei Schritt ausgezogen wird, neben ihn gestellt werden;

hierbei ist es nun erlaubt, den vorbeigezogenen Bauer entweder stehen zu lassen oder ihn im nächsten zu schlagen, als habe er nur einen Schritt gethan. Aus folgendem Beispiele wird sich die Regel noch deutlicher ersehen lassen.



Der weiße König a3 steht im Schach durch den schwarzen Laufer c5 und hat kein Feld, auf welches er ziehen könnte, daher muß er das Schach durch b2—b4 decken, indem er bei dem Bauer a4 vorbei zieht und zugleich, durch seinen Thurm a2, ein aufgedecktes Schach dem feindlichen, schwarzen Könige giebt. Schwarz kann nun nicht den Bauer, der auf b4 gezogen, durch a4—b3: in der vorher angegebenen Weise nach dem Vorbeigehen schlagen, er kann auch nicht seinen Laufer wegziehen oder damit den Bauer auf b4 schlagen, weil er selbst aus dem Schach ziehen muß. Stünde aber auf dem Felde a2 ein Laufer der Weißen, statt ihres Thurmes, so müßte Weiß, um das Schach zu decken, ebenfalls b2—b4 ziehen, jedoch würde nun dieser Bauer durch a4—b3: geschlagen werden, wodurch Weiß dann zugleich auch mat gesetzt sein würde.

Dieses Gesetz, daß man den vorbeigegangenen Bauer schlagen darf, gilt jetzt allgemein außerhalb Italiens; nur dort steht es dem Bauer stets frei, unversehrt vorbei zu gehen (passar battaglia). Schon der Portugiese Damiano, vor 1512, richtet sich nach unserem Gesetze, jedoch mit der besonderen Einschränkung, daß man kein Schach mit dem vorbeiziehenden Bauer decken dürfe. Er sagt fol. 4 in einer der ältesten Ausgaben ohne Jahreszahl: Una pedona non po passare battaglia de altra pedona quando se da scacho al Re per coprire con essa, altro modo puo passare se vole el contrario, e se non puo pigliarlo in la via, anchora che meglio saria non potere passar battaglia. Hiernach wäre also in dem oben von uns aufgestellten Beispiele der König a3 bereits mat, weil der Bauer b2 nicht bei a4 vorbei ziehen dürfte, um ein Schach zu decken. Rui Lopez, dessen Werk 1561 erschien, erklärt diese Einschränkung jedoch für unstatthaft: Lopez, Venetia 1584, S. 24 und 25. — Schwankend ist Selenus in der Anwendung des Gesetzes, über das Schlagen en passant, wie sich aus einigen seiner Spiele, S. 204, §§ 3, 4, 5 und 6, ergiebt, obgleich er selbst S. 149 sagt: Es ist hiebevor | im 10. Cap. des 1. Buches | erwehnet worden | daß kein Soldat | ohne | des Andern Haufens Führers | bewilligung | dessen Soldaten | fürüber gehen könne. Ebenso bestimmt auch das, vom 21. Juny 77 datirte und bei Selenus S. 115 mitgetheilte Cartel des Schach-Spiels am Kayserlichen Hofe ausdrücklich:

§ 1. Jeder Pedina oder Bauer | kan in seinem ersten auszug | aufs dritte feld | hinfur-springen.

§ 2. Alleine | es stehe eine Pedina, vom Gegentheil | nechst neben demselben dritten felde | gegen dem muß dieser | am ersten | ein stand thon | und darf nicht für ihme | dan am ersten | ein feld ziehen. Doch da Er wil fürziehen | stehet dem Gegentheil bevor | ihn hinauß zu werffen | und seine Pedina, an die stat zu setzen | alsz wan der erste | allein ein feld | hinfür gerucket | und der gegentheil | ihm den genommen hette.

In ganz früher Zeit durfte der Bauer auch im ersten Zuge nur einen Schritt machen, schlug aber so, wie er jetzt schlägt.

Die Führung der Bauern ist sehr schwierig, was wohl zum großen Theil dadurch sich erklärt, daß die Bauern nie wieder zurückgezogen werden können.

Beim Beginne des Spieles ist es vortheilhaft, die Bauern des Königs und der Dame zwei Schritte so vorzuziehen, daß der Gegner sie nicht abtauschen kann. In dieser Stellung sind sie in der Regel stärker, als wenn sie noch weiter vorziehen, da sie so das Eindringen der feindlichen Figuren in das Spiel am besten verhindern. Man ziehe sie wo möglich nicht früher vor, als bis sie durch Bauern angegriffen werden. Sind sie dann weiter vorgedrungen, so unterstütze man sie mit den Lauferbauern.

Den Bauern des Königslaufers gegen den feindlichen Königsbauer umzutauschen, ist vortheilhaft, denn man setzt sich so leichter in den Besitz des Centrums und der Königsthurm bekommt durch die Rochade sogleich eine offene Linie. Beim Ziehen des Königslauferbauers berücksichtige man aber wohl, ob der feindliche Angriffslaufer jetzt nicht die Rochade hindere: in diesem Falle ist es besser, erst zu rochiren, den König in die Ecke zu ziehen und dann mit dem f Bauer vorzugehen und diesen gegen den Königsbauer abzutauschen.

Ein Bauer greift zuweilen zwei Offiziere zugleich an. Die drei Stücke bilden dann eine Gabel und einer der Offiziere pflegt verloren zu gehen.

Auf die Erhaltung eines Freibauers muß man die größte Sorgfalt verwenden, da hiervon öfters die Entscheidung der Partie abhängt. Am vortheilhaftesten ist es, wenn man ihn durch Bauern deckt, da ein isolirter Bauer, der zuweit vordringt, in der Regel nicht vertheidigt werden kann, wenn ihn der Gegner mit allen Figuren angreift. Doppelt schädlich ist ein isolirter Doppelbauer. Sonst sei man nicht zu ängstlich, Doppelbauern zu vermeiden; schlagen die Bauern dem Centrum zu, z. B. von der b nach der c Linie, und stehen sie mit andern Bauern in Verbindung, so schaden sie in der Regel Nichts und leisten sehr oft, z. B. bei Forcirung des feindlichen Centrums oder bei der Erhaltung des eigenen, wichtige Dienste. Nur vermeide man Doppelbauern, wodurch sich die Bauern aus der Mitte entfernen und vorzugsweise Doppelbauern auf der Thurmlinie, da sie überdies gewöhnlich isolirt sind.

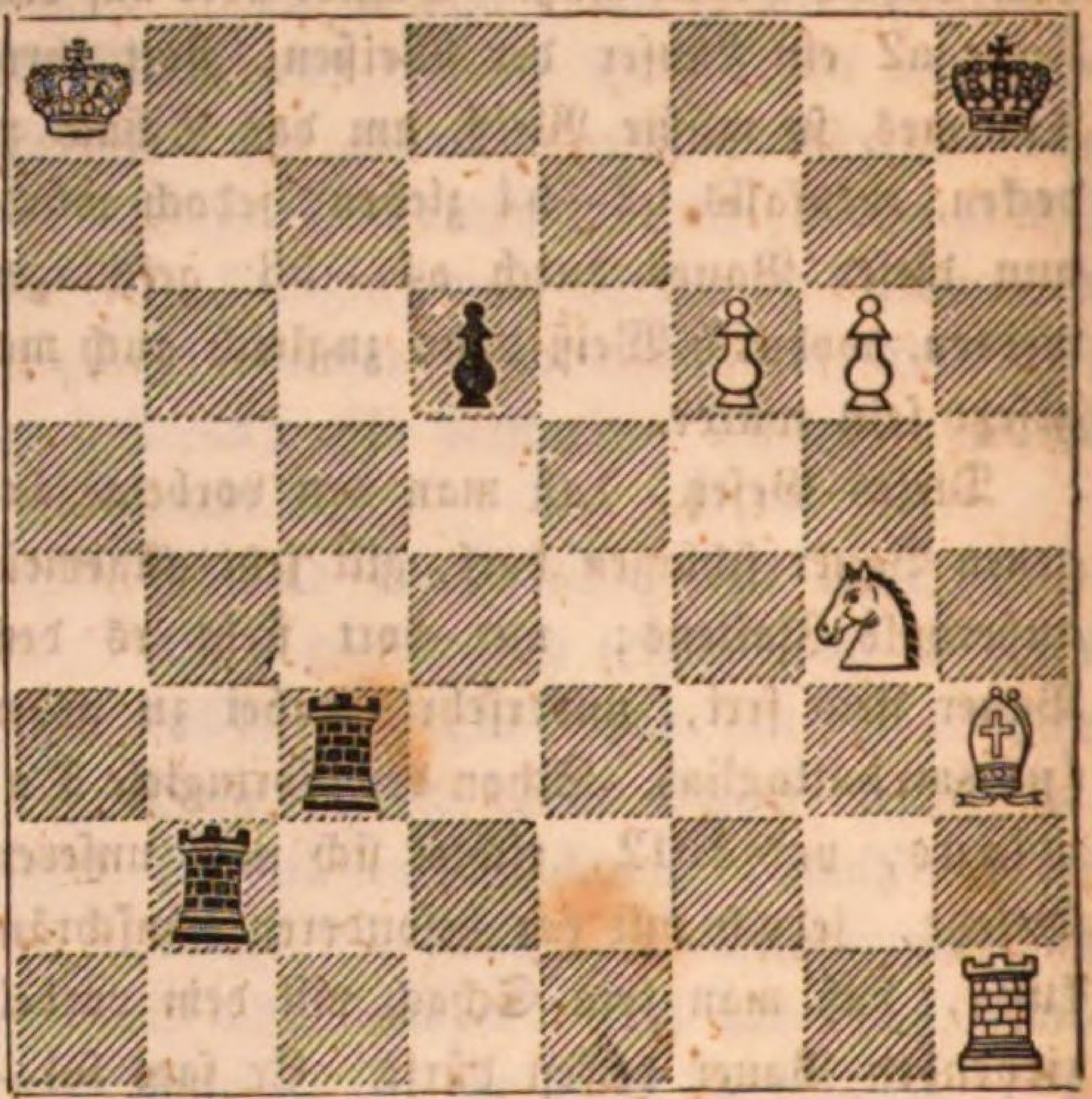
Anfänger sind geneigt, die Thurmbauern beim Beginne des Spieles ohne Unterschied und namentlich, wenn sie rochirt haben, stets einen Schritt vorzuziehen, indem sie sich dadurch gegen das Eindringen der Springer und Laufer trefflich geschützt glauben. Häufig geht aber bei dem Aufziehen der Bauern ein besser zu verwendendes Tempo verloren und daher kann der Zug nur für die Fälle empfohlen werden, in denen wirklich ein Schutz Noth thut, was keineswegs immer eintritt.

Gegen das Ende des Spieles gewinnen die Bauern entschieden an Bedeutung, da sie nach dem Abtausch der hauptsächlichsten Figuren nun dreister vorrücken können. Namentlich ist dann auch der König geeignet, sie thätig zu unterstützen. Solche Endspiele haben einen ganz eigenthümlichen Charakter und müssen, da sie nicht selten vorkommen, genau studirt werden. Der Leser wird die nöthigen Grundsätze an vielfachen Beispielen im letzten Abschnitte des ganzen Werkes umständlich erörtert finden.

Um den Gang der Steine, wie er im alten Schachspiel, auf welches wir bei den einzelnen Figuren stets Rücksicht genommen, war, noch anschaulicher zu machen, lassen wir hier zwei alte Endspiele folgen. Das erste dieser Spiele ist aus einem Manuscripte des Nicholas de Saint-Nicholai, aus dem 13ten Jahrhundert, welches sich in der königlichen Bibliothek zu Paris befindet und im Palamède 1837, S. 81 beschrieben ist; das zweite befindet sich in einem seltenen alten Druckwerke des Dr. Jacob Mennel, welches 1506 gedruckt und nachher öfters aufgelegt wurde: so in zwei Ausgaben 1536 bei Egenolff in Frankfurt unter dem Titel: Des Alten Ritterlichen spiels des Schachzabels, gründlich bedeutung und klarer bericht .....

No. I.

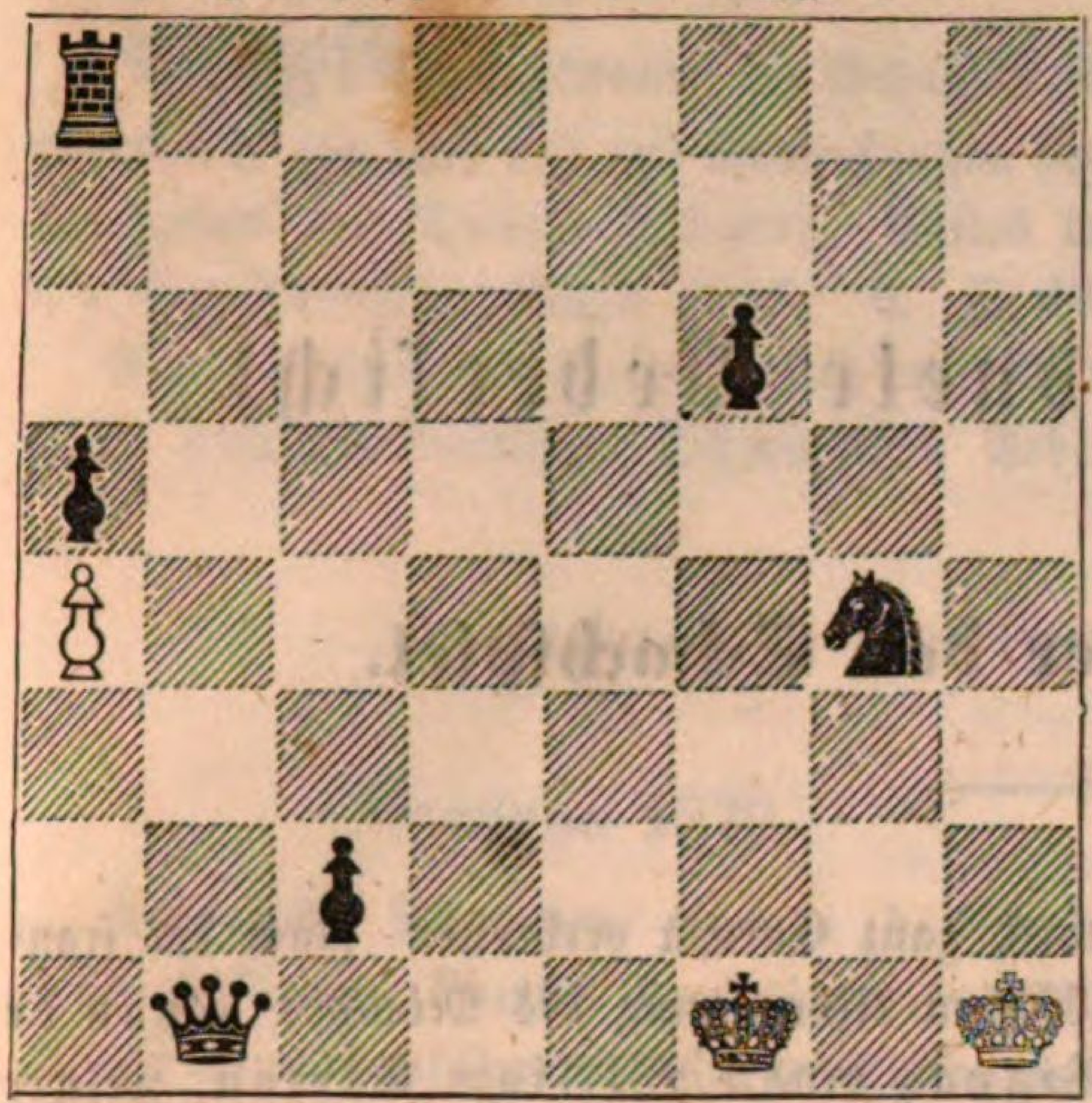
Von Nicholas de Saint-Nicholai (Vgl. Palamède 1837. S. 119).



1. L h3—f5 † K h8—g8
2. T h1—h8 † K g8—h8:
3. g6—g7 † K h8—g8
4. S g4—h6 ≠ Mat.

No. II.

(Vergl. Schachzabel, 1536, Blatt Fiij. vers.)



Die Aufgabe ist, den weißen König in acht Zügen mit der Dame mat zu setzen.

1. . . . . S g4—e3
2. K h1—h2 T a8—h8†
3. K h2—g3 K f1—e2
4. K g3—f4 K e2—f2
5. K f4—e4 T h8—h4†
6. K e4—d3 T h4—c4
7. K d3—d2 c2—c1 D†
8. K d2—d3 D b1—c2‡

Aus den eben angeführten beiden Beispielen wird der Leser gesehen haben, daß im alten Schachspiel, wie es bis ins 15te Jahrhundert und in Deutschland selbst noch später gebräuchlich war, der Laufer ähnlich dem Gange des Springers, über ein Feld weg springt, ohne die Farbe dabei zu wechseln und also stets nur in das dritte Feld wirkt. Thurm, Springer, Bauer, König konnten aber damals sich bewegen, wie es jetzt geschieht. Aus No. II. ergiebt sich ferner, daß die Dame nur schräg ziehen und das nächste Feld angreifen kann, daß sie mithin der schwächste unter allen Steinen ist. Endlich überzeugt man sich, daß ein Bauer, wenn er ein Randfeld erreicht, und also nicht mehr weiter vorwärts gerückt werden kann, dort sogleich zur Dame auch dann wird, wenn dieselbe noch im Spiele sich befindet.

Chronologisch geordnete Uebersicht

der

wichtigeren Werke über das Schachspiel.

In der folgenden Zusammenstellung der wichtigeren Autoren sind nur diejenigen Arbeiten genannt worden, welche von Einfluß auf das praktische Spiel oder die Fortbildung der Theorie gewesen sind, und welche wir daher im Laufe unseres Werkes häufig nach den in der Uebersicht erwähnten Ausgaben citiren. Die vielen alten Manuscripte, welche sich in mehren Bibliotheken noch finden, und die ersten Druckwerke übergehen wir ganz. Dieselben enthalten auch nur Beschreibungen der Züge in Versen und in Prosa, oder alte künstliche Endspiele, welche ebenfalls für uns von äußerst geringem Werthe sind. Ueberhaupt haben wir meist nur Bücher erwähnt, welche Anfangszüge oder Partien und nothwendige, im Spiele vorkommende Endstellungen behandeln. Selbst manche umfangreiche neuere Werke, wie die Arbeiten von Horny, 1824, Reinganum, 1825, Netto, 1827, v. Mauvillon, 1827, Waidder, 1837, Orell, 1840, Käfer, 1842, Robiano, 1847, u. s. w. mußten übergangen werden. Diese Schriften schienen uns nicht von besonderm Einfluß gewesen zu sein.

Wer über die Geschichte des Spiels und seine Literatur weiteren Aufschluß erhalten will, den verweisen wir, neben den Catalogen von Clodius, Cancellieri, Höck, Walker, auf folgende Werke:

Cessolis, Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo Scacorum oder deutsch: „Dis büchlin weiset die Außlegung des | schachzabel spiels, Und menschlicher sit | ten, Auch von den ampten der edeln". Verfaßt ist diese Schrift um 1290 von einem Predigermönche Jacobus de Cessolis und in sehr vielen Handschriften und Uebersetzungen durch ganz Europa verbreitet. Nach der französischen Uebersetzung des Mönches Jehan de Vignay druckte William Carton, welcher um 1471 zu Köln eine Buchdruckerei angelegt hatte, eine englische Uebersetzung, welche drei Jahre später, 1474, zu London herauskam und das erste englische mit Metalltypen gedruckte Buch ist.

Hyde, Thomas, S. T. D. — De Ludis Orientalibus, libri duo, quorum prior est duabus partibus: 1. Historia Shahiludii Latine; deinde, 2. Historia Shahiludii Heb. Lat. per tres Judaeos. Liber posterior continet Historiam Reliquorum Ludorum Orientis. Oxonii 1694 und wieder abgedruckt, Oxford 1767.

Richard Twiss, Chess Vol. 1 et 2. London 1787 et 1789, ferner seine:

Miscellanies, 2 Vol., London 1805. Beide Werke bilden eine interessante Sammlung von Anekdoten und anderen auf das Schach bezüglichen Notizen.

Sir Frederic Madden, Historical remarks on the introduction into Europe on the game of Chess. London 1832, wieder abgedruckt in Archaeologia vol. XXIV. und im ersten Bande der Chess Player's Chronicle. London 1841. Dieser kleine Aufsatz enthält höchst interessante Notizen zur Geschichte des Schachspiels.

H. F. Maßmann, Geschichte des mittelalterlichen, vorzugsweise des deutschen Schachspiels. Nebst vollständiger und fortlaufender Literatur des Spieles, sowie Abbildungen und Registern. Quedlinburg und Leipzig 1839.

Maßmann's Arbeit ist eine höchst verdienstliche und steht in Bezug auf die Literatur

nur dem folgenden ausnehmend genauen und nahezu vollständigen Werke nach.

चतुरङ्गविद्या Literatur des Schachspiels, gesammelt, geordnet und mit Anmerkungen herausgegeben von Anton Schmid, Custos der k. k. Hofbibliothek. Wien 1847. 8. S. 402

Einen Nachtrag zu der an Inhalt und Form gleich empfehlenswerthen Schmid'schen Arbeit hat noch durch Benutzung der früheren Bledow'schen Bibliothek R. D. Nathan in der Berliner Schachzeitung von 1848 zu liefern vermocht. Schmid's beschreibender Catalog ist das vorzüglichste bibliographische Werk, das wir bis jetzt besitzen.

Der von Herrn Allies erwartete Catalogue raisonné ist noch nicht erschienen.

Damiano 1520.

Libro da imparare giocare à Scachi, & de bellissimi Partiti, Reuisti et recoretti, & con summa diligentia da molti famosissimi Giocatori emendati. In lingua Spagnola, & Taliana, nouamente Stampato. 8. Dies ist ein, mit lateinischen Lettern gedruckter, römischer Abdruck der ebenfalls in italienischer Sprache erschienenen Originalausgabe des Portugiesen Damiano, eines Apothekers. Die älteste datirte Ausgabe dieses äußerst seltenen Werkes erschien 1512 zu Rom, 4. und ihr sind dann noch einige andere italienische gefolgt. 1524, 1564, 1606, 1618, ferner eine englische Uebersetzung 1562 und eine zweite, von Sarratt, London 1813, 8. besorgte, aber unvollständige Uebersetzung. Damiano wird gewöhnlich als der erste europäische Autor anwendbarer Schachspiele genannt, obgleich er nur aus dem früheren spanischen Werke des Lucena (ohne Ort und Jahreszahl, aber gedruckt um das Jahr 1495), zusammengetragen haben soll. Sein Buch enthält mehre Spielanfänge der Springerpartie, und darunter das nach ihm benannte Gambit des Damiano, und einige Spiele mit Vorgaben. Den größeren Theil nehmen jedoch 84, in rohen und oft incorrecten Holzschnitten dargestellen Endspiele ein, von denen sich einige, mit kleinen Abweichungen, in den späteren Autoren wieder finden, wie z. B. das erstickte Mat mit dem Springer. Er beschließt sein Werk mit einer kurzen Anleitung zum Spielen, ohne auf das Brett zu sehen. Aus dem Ganzen ersieht man, daß Damiano ein geistreicher Spieler gewesen sein muß.

Es finden sich in seinem Buche einige Regeln, welche von den jetzt angenommenen abweichen; so rochirt er z. B. nicht, sondern springt dafür mit dem Könige auf das dritte Feld, also mitunter wie ein Springer (Blatt 3 Il re . . . ha liberta de saltare tre case come lui vole). Ferner darf man bei einem feindlichen Bauer den eigenen nicht vorbei ziehen, um dadurch ein Schach zu decken.

Rui Lopez de Segura 1561.

Il giuoco degli Scacchi di Rui Lopez, Spagnuolo; Nuovamente tradotto in lingua Italiana da M. Gio. Domenico Tarsia. In Venetia 1584. Dies Werk wurde zuerst von Lopez, einem spanischen Geistlichen, im Jahre 1561 zu Alcala, in spanischer Sprache herausgegeben und dem unglücklichen Don Carlos dedicirt. Es enthält viele allgemeine, aber häufig verworren zusammengestellte Regeln, dann eine große Menge von Spielanfängen über das Lauferspiel, besonders das Gambit des Lopez, und das Königsgambit. Den letzten Abschnitt bildet eine animose Kritik der Anfangsspiele des Damiano. Besonders bemerkenswerth aber ist das, von uns nach dem Autor benannte, Spiel des Lopez'schen Zuges, (3. L f1—b5) in der Springerpartie. Es behauptet nämlich Lopez, jedoch ohne hinlänglichen Grund, daß Damiano einen Fehler begehe, wenn er in der Springerpartie den Nachziehenden mit dem Damenspringer, statt mit dem Damenbauer, seinen angegriffenen Königsbauer unterstützen lasse. Den Beweis, daß Damiano irre, versucht Lopez durch den obigen Lauferzug zu führen.

Obgleich Lopez bei Philipp II., seines Spieles wegen, in großem Ansehen gestanden zu haben scheint — in dessen Gegenwart er übrigens von dem Italiener Lionardo da Cutri, genannt il puttino, wiederholt geschlagen wurde (vergl. Salvio, 1723, S. 25 und

Palamède, 1837, S. 365) — so fehlt es ihm dennoch an Phantasie, wie man dies deutlich aus der matten Durchführung seiner Spiele erkennen kann. Schon sehr früh wurde das Werk übersetzt: 1584 ins Italienische und 1616 ins Deutsche von dem Herzoge August von Lüneburg-Braunschweig, unter dem Namen Gustavus Selenus, aber ohne ganz genaue Angabe, daß es nur eine Umarbeitung des Lopez sei. Ferner ist dasselbe Werk französisch, Bruxelles 1655, und etwas abgekürzt in englischer Sprache, London 1813, von Sarratt herausgegeben worden.

Horatio Gianutio della Mantia 1597.

Gianutio's überaus seltenes Werk, Libro nel qvale si tratta della maniera di giuocar' à Scacchi, enthält gewöhnliche Spiele, eine besonders große Sammlung von Spielen mit Vorgaben und 12 bedingte Endspiele. Wenn man erwägt, daß er als Muster nur Damiano und Lopez vor sich fand, so muß man seinen Bemühungen ein unbedingtes Lob ertheilen, denn an Reichthum der Ideen und richtiger Combination übertrifft er seine Vorgänger augenscheinlich. Jedoch ist nicht alles in seinem Werke von gleichem Werthe: so ist seine Bearbeitung der Springerpartie, besonders in dem Abschnitte über das doppelte Springerspiel, mehr zu loben als seine Gambitspiele. Auch in seinen Regeln ist er schwankend. Er läßt mitunter den König springen, während er auch häufig mit dem Könige auf das Feld des Thurms und mit dem Thurme stets auf das Lauferfeld rochirt. In dem erwähnten Streite zwischen Lopez und Damiano entschied Gianutio für die richtigere Spielart, indem er sich der Meinung des Portugiesen anschloß. Ihm sind alle späteren Autoren, bis auf Philidor, gefolgt, welcher den Zug 2. d7—d6 wieder aufzunehmen suchte.

In dem letzten seiner Endspiele zeigt Gianutio einen Rösselsprung auf der einen Hälfte des Brettes.

Das Werk ist von Sarratt, zusammen mit dem des Gustavus Selenus, London 1817, ins Englische übersetzt worden.

Dr. Alessandro Salvio 1604 u. 1634.

Alexander Salvio, Doctor der Rechte zu Neapel, war, nach der übereinstimmenden Meinung aller späteren italienischen Autoren, der erste, welcher auf eine gründliche Weise die mannigfaltigen und interessanten Varianten des Königsgambits und der Giuochi piani bearbeitete. Seine allerdings nur spärlichen Anmerkungen zeigen, daß er ein Spieler von ungewöhnlicher Stärke gewesen sein muß. Die Spiele, bis auf wenige Ausnahmen, sind gut und richtig durchgeführt, aber besonders hervorzuheben ist das Gambit Muzio und das nach ihm benannte Gambit des Salvio, welches äußerst geistreiche, wenn auch nicht immer ganz fehlerfreie, Züge enthält. Leider ist Salvio bei der Bearbeitung seiner 1634 vereinigten beiden Werke Trattato und il Puttino, unsystematisch verfahren, indem er Spiele mit und ohne Vorgeben und Endspiele durcheinander wirft, bald den Weißen, bald den Schwarzen anfangen läßt und selten auf die begangenen Fehlzüge aufmerksam macht. Er bedient sich der ganz freien Rochade, indem er häufig dabei noch mit dem Thurm einen Angriff macht, worüber später noch eine beschränkende Regel aufkam. Außerdem muß bei ihm ein Bauer, welcher die letzte Reihe erreicht, stets zur Dame gemacht werden. (Man vergleiche hierzu Buch II. Abschn. III. §. 13. No. VII. des vorliegenden Werkes.) Salvio's geschätztes Werk besteht aus zwei Theilen, deren einer interessante historische Notizen enthält und wurde zu Neapel 1604 u. 1634 und zuletzt 1723 in vier Büchern mit zwei Anhängen gedruckt. Sarrat hat den größeren Theil der Spiele übersetzt und zusammen mit dem Damiano und Lopez in einem Bande herausgegeben: „The works of Damiano, Ruy Lopez, and (S. 183—345) Salvio on the game of Chess. April 1813. London.“ Die seltene Ausgabe von 1723 führt den Titel: Il giuoco degli Scacchi del Dottor Alessandro Salvio, diviso in IV. libri, ed in questa ristampata accresciuto di alcuni giuochi dello stesso Autore, etc. In Napoli; nella stamperia di Felice Mosca, 1723.

Gioachino Greco 1615.

Greco wurde wahrscheinlich auf der Halbinsel Morea geboren, kam aber schon sehr früh nach Calabrien, woher er den Beinamen des Calabresen erhielt. Er wurde im Hause des Marano erzogen, welchem er, wenigstens in seiner Jugend, im Schachspiel nicht gewachsen war, wie dies Salvio gegen das Ende seines zweiten Buches anführt. Obgleich Greco ursprünglich unbemittelt war, soll er sich doch durch sein Spiel und besonders zu Paris, wo er 50,000 Ducaten, wie erzählt wird, gewann, ein bedeutendes Vermögen erworben haben. Von Paris aus ging er nach England, und wäre dort beinahe ermordet worden; gestorben ist er in Indien und hinterließ all sein Hab' und Gut den Jesuiten.

Während seines mehrjährigen Aufenthaltes zu Paris verfaßte Greco vor dem Jahre 1615, sein Werk in italienischer Sprache, welches jedoch lange Zeit nur im Manuscripte blieb. Er schloß sich darin den in Frankreich allgemein geltenden Spielregeln an, und war so der erste italienische Schriftsteller, welcher sich ausschließlich der beschränkten Art zu rochiren bediente, was nach ihm in Italien mit dem Ausdruck „Arroccarsi alla Calabrista" bezeichnet wird. Das Werk des Greco gehört zu den wenigen Schachbüchern, welche allgemein bekannt sind und ist fast in alle europäische Sprachen übersetzt; es giebt davon sogar eine russische Uebersetzung. Die jetzt allgemein verbreiteten Ausgaben, unter denen die beste von Lewis 1819 zu London besorgt wurde, und die in Deutschland sehr bekannte von Moses Hirschel: Das Schach des Herrn Gioachino Greco Calabrois .... Breslau 1784 (andere Exemplare haben auf dem Titelblatte Leipzig 1795), sind vollständiger als die zuerst erschienenen, z. B. als die zu London 1656 gedruckte Ausgabe; vielleicht ist die häufig citirte Auflage, Paris 1669, die erste vollständige. Dies Werk gehört unstreitig zu den vorzüglichsten und zugleich belehrendsten Arbeiten über das Schachspiel. Es enthält ungefähr 150 höchst geistreiche, wenn auch nicht durchgängig neue, Partien ohne Anmerkungen, welche aber selten über den 22sten oder 23sten Zug hinausgeführt sind; den Schluß bilden 6 Endspiele, von denen sich aber ebenfalls, z. B. das zweite (Hirschel S. 123) schon bei Salvio (1723, S. 135) findet. Häufig ist es dem Greco zum Vorwurf gemacht worden, daß keines seiner Spiele fehlerfrei sei, ja, daß sich oft mehre Versehen in derselben Partie befänden, ohne daß er sie angäbe. Wenn man jedoch die Spiele genauer betrachtet, wird man wohl selbst die Fehlzüge leicht entdecken, obgleich die Fehler meist von der Art sind, daß sie im wirklichen Spiel, selbst unter guten Spielern, häufig vorkommen können. Ueberdies weiß Greco aber ein jedes Versehen so höchst elegant zu benutzen, daß man schon deswegen hinreichende Unterhaltung und Belehrung im öfteren Durchspielen seiner Partien finden wird. Uebrigens handelt ein ganzer Abschnitt in dem Werke des Cozio Th. I. S. 308—357, Libro terzo, S'insegna una difesa particolare pel Nero che ha il secondo tratto alli giuochi del Calabrese, allein über diese Fehler des Calabresen, so daß in Verbindung mit dieser Ergänzung das Werk des Greco gewiß hinreichend deutlich ist.

Gustavus Selenus 1616.

Der Herzog August der Jüngere von Braunschweig-Lüneburg-Dannenberg und, seit 1634 auch von Wolfenbüttel — geb. 10. April 1579, gest. 17. Sept. 1666 — war der Enkel des nächsten gemeinsamen Stammvaters der Häuser Hannover und Braunschweig, Ernst des Bekenners und Sohn Heinrich des Aelteren von Dannenberg. Er übertrug seine zu Hitzacker gestiftete Bibliothek nach Wolfenbüttel und, was uns hier zunächst interessirt, übersetzte und erweiterte das Werk des Lopez. Seine Arbeit erschien 1616, und, wie auf dem Titelblatte einiger Exemplare steht, 1617 zu Leipzig im Druck, unter dem Titel: Das Schach- oder König-Spiel von Gustavo Seleno, in vier unterschiedene Bücher, mit besonderm Fleiß, gründlich und ordentlich abgefaßet. Fol. 495 Seiten stark. Seite 174—424 enthalten nun die Spiele des Lopez, das Uebrige handelt von dem Ursprunge und der Geschichte des Schachspiels, von den Gesetzen und dem Werthe der Steine, wie die Einwohner zu Ströpeke das Schach auf dreierlei Art ziehen, und zuletzt über ein ganz anderes Spiel, die Rythmomachia. In das Exemplar, welches die Wolfenbüttelsche Bibliothek besitzt, und welches

Koch, wie er in der Einleitung seiner Schachspielkunst sagt, zu seiner Arbeit benutzte, sind mehre Anmerkungen von dem Verfasser eigenhändig eingeschrieben. Bei dem zweiten Gambitspiele S. 216 befindet sich in allen Exemplaren ein großes Kupfer, worauf zwei Spieler abgebildet sind, die das daselbst ausgeführte Spiel vor sich haben. Neben der einen Figur steht nun von des Herzogs Hand: „Il ritratto del Autore“ (das Bild des Verfassers). Uebrigens ist dieses Werk in einer so schwerfälligen, veralteten Sprache und in einer so unbequemen Bezeichnungsart mit Numerirung der Felder von 1 bis 64 abgefaßt, daß wohl nicht leicht ein Schachspieler Lust behalten möchte, danach die Spiele desselben durchzuspielen. Sie finden sich umgeschrieben zum größeren Theil im Koch 1801 und im Codex 1813, ferner hat Sarratt sie, mit Ausnahme der Kritik des Damiano, theilweise ins Englische übertragen. Obgleich nun aber eben dieser Schriftsteller auch 1813 den Lopez übersetzte, bemerkt er dennoch in seiner Ausgabe des Gianutio und Selenus 1817 nirgends, daß Lopez und Selenus im Wesentlichen dasselbe Werk seien. Es ist dies um so auffallender, da Selenus in seiner Vorrede selbst mittheilt, daß er der Ordnung, welche ein Hispanier Rui Lopez in seinem Schachbuche gehalten, sich gebrauchet.

Gustavus Selenus, oder vielmehr der Herzog August, machte um das Jahr 1598, vor seinem Regierungsantritte, der erst 1602 zu Hitzinger Statt hatte, eine Reise durch Italien, und mag wohl daher die Uebersetzung des Lopez von Tarsia, Venezia 1584, mit nach Deutschland genommen und später übertragen haben.

Pietro Carrera 1617.

Don Pietro Carrera, Priester zu Militello, wurde daselbst 1571 geboren und starb 1647. Von den verschiedenartigen Werken dieses Autors, in denen er übrigens eine genaue Kenntniß der alten Geschichte seines Vaterlandes Sicilien an den Tag legt, interessirt uns nur seine in acht Bücher getheilte Abhandlung über das Schachspiel, welche er 1617 in seinem Geburtsorte drucken ließ. Il gioco de gli Scacchi bildet einen Quartband in kleinem Format von 556 Seiten, nebst einem umfassenden Register. Eine genaue englische Uebersetzung dieses äußerst seltenen Werkes hat Lewis 1822 geliefert, deren Titel, welcher zugleich den Inhalt des Buches angiebt, folgender ist: A treatise on the game of chess containing games of odds, various openings of even games, different methods of winning and drawing the game, also numerous critical situations on diagrams, to which are added the art of playing without seeing the board, and an account of the most celebrated Chess Player's of his time. London 1822. Carrera's Werk ist vollständiger als das des Damiano und Lopez, aber minder belehrend als das Buch des Salvio, da der Autor (1617 S. 70) die Rochade verwirft und deshalb viele Spiele schleppend und für uns unbrauchbar macht. Manche Partien und namentlich mehre wichtige Endungen, in denen nur Bauern vorkommen, sind indeß auch in andre Werke übergegangen.

Fr. Antonio 1647.

Nun folgt wieder ein Portugiese, Fr. Antonio das Neves, ein Geistlicher, gebürtig aus Lissabon, dessen jetzt verschollenes Werk 1647 erschien: Arte do liberal jogo do Xadres, compilada de varios Authores. Das Originalmanuscript desselben soll in der Bibliothek der „Padres Theatinos desta corte“ aufbewahrt sein. (Vergleiche Bibliotheca Lusitana por Diego Barbosa Machado. Lisboa 1759. Fol. Vol. I. S. 339.)

Wie auf der spanischen Halbinsel die ersten Werke über das Spiel gedruckt wurden, so hört auch dort zuerst die Schachliteratur wieder auf. Denn nach dem Werke des Antonio ist, so viel uns bekannt, kein bedeutenderes Buch über Schachspiel, weder in Portugal noch in Spanien, mehr erschienen.

Joseph Bertin 1735.

The noble game of Chess, containing rules and instructions for the use of those who have already a little knowledge of this game, ein kleiner Octavband von 78 Seiten, erschien zu London 1735 auf Kosten des Autors, Capt. Joseph Bertin. Das Buch ent-

hält Gambitspiele, gewöhnliche Spiele ohne Vorgaben und einige Endspiele, bemerkenswerth ist aber darin das Gambit der drei Bauern, welches seit Philidor gewöhnlicher Gambit Cunningham genannt wird. Die Endspiele sind zum Theil aus dem Greco entlehnt, andere finden sich in dem zwei Jahre später zu Paris gedruckten Werke des Stamma, so daß z. B. das erste Endspiel des Bertin S. 54 auch das erste im Stamma ist. Es wäre aber leicht möglich, daß diese dem Autor auf seinen Reisen, von denen er in der Vorrede spricht, durch Stamma mitgetheilt wurden.

Unbeachtet dürfen wir nicht lassen, daß Bertin die Grundzüge der späteren, sogenannten Schule des Philidor, in Betreff der Bauern ausspricht. Sein Werk bekommt dadurch besondere Bedeutung.

Philipp Stamma 1737 u. 1745.

Philipp Stamma, gebürtig aus Aleppo in Syrien, gab 1737 zu Paris 100 künstliche Endspiele heraus, von denen einige äußerst sinnreich sind. Zuerst in diesem Werke finden sich die Züge durch Buchstaben und Zahlen angegeben, so daß wir ihn also als Erfinder unserer kurzen und in Deutschland jetzt allgemein gebräuchlichen Bezeichnungsart anführen können. Eine zweite verbesserte Auflage seines Buches besorgte Stamma zu London 1745: The noble game of chess, or, a new and easy method to learn to play well in a short time: together with a curious account of its antiquity, derivation of its terms, etc. By Phillip Stamma Native of Aleppo in Syria; and interpreter of the Oriental languages to his Majesty the King of Great-Britain. Diese letztere Ausgabe enthält nun außer den Endspielen noch 74 zum Theil sehr brauchbare Spieleröffnungen, worunter sich besonders seine Vertheidigung gegen das sogenannte Cunningham-Gambit auszeichnet. Unter den zahlreichen Ausgaben der 100 Endspiele sind die von Preußler, Berlin 1818 und 1823, und eine andere Ausgabe ohne Namen des Herausgebers (v. Oppen), Berlin 1841, die besten. Vollständig ist aber nur die von Lewis, London 1819, besorgte neue Auflage der äußerst seltenen Ausgabe von 1745.

André Danican Philidor 1749 u. 1777.

François-André Danican, genannt Philidor, wurde am 7. September 1726 zu Dreux geboren, und im Hause eines der größten damaligen Schachspieler, des M. Légal, erzogen. Wie sein Vater widmete auch er sich dem Studium der Musik, und zur Zeit sollen seine Opern und andere Compositionen äußerst beliebt gewesen sein, jetzt ist jedoch mit seinem, zum Schlagworte gewordenen, Namen nur das Andenken an den Schachspieler verbunden, welcher ein halbes Jahrhundert hindurch keinen Gegner fand, den er nicht besiegt hätte, ohne auch nur auf das Brett zu sehen.

1749 erschien zu London die erste Ausgabe seiner Analyse du jeu des Échecs, worin er durch neun Hauptspiele und verschiedene Varianten seine eigenthümliche Theorie auseinander setzt. Er selbst sagt in seiner Vorrede darüber: „Mon but principal est de me rendre recommandable par une nouveauté dont personne ne c'est avisé, ou peut-être n'a été capable; c'est celle de bien jouer les pions; ils sont l'ame des Échecs: ce sont eux qui forment uniquement l'attaque et la défense; et de leur bon et mauvais arrangement dépend entièrement le gain ou la perte de la partie.“ Besonders empfiehlt er dem Anziehenden die Lauferpartie, weil er hierin nicht brauche seine Offiziere unmittelbar vor seine Bauern zu setzen und Letztere sich also frei bewegen könnten. Dagegen verwirft er als fehlerhaft den Angriff der Springerpartie, weil der Nachziehende durch den von Lopez vorgeschlagenen Gegenzug (2. d7 — d6) und nachher durch das Vorrücken des Gambitbauers ein stärkeres Spiel bekomme. Ferner behauptet er am Schluß seiner ersten Gambitpartie, daß Spiele dieser Art unentschieden bleiben müssen, worauf er auch schon früher in der Vorrede aufmerksam macht. Endlich fügt er seinem Werke noch eine äußerst scharfsinnige Auflösung einer Position von König, Thurm und Laufer gegen König und Thurm bei, woraus er aber etwas zu rasch folgert, daß ein Thurm und ein Laufer überhaupt gegen einen einzelnen Thurm gewinnen. Obgleich nun diese Behauptungen Philidor's nicht hinlänglich erwiesen sind, rechnen wir doch die Analyse zu den besten Werken über das Spiel, da man aus ihren

klaren und ruhig durchgeführten Partien vieles Gute und noch für unsere Zeit Anwendbare lernen kann.

1777 gab Philidor, ebenfalls zu London, wo er sich alljährlich einige Zeit aufzuhalten pflegte, wieder in französischer Sprache eine neue Ausgabe seines Werkes in zwei Theilen heraus. Der erste Theil ist nur ein Abdruck der ganzen früheren Ausgabe, mit einer anderen Vorrede und geringen Abänderungen in den Anmerkungen, der zweite enthält eine Reihe kurzer Spielanfänge und die nöthigsten Endspiele. Unter den späteren zahlreichen Ausgaben und Uebersetzungen dieses Buches wollen wir nur die französischen, Paris 1803 u. 1830, und Philadelphia 1821, so wie die deutsche, das Schachspiel des Philidor von J. F. Rust, Leipzig 1843, auszeichnen, weil sie die bequemere Bezeichnungsart der Züge durch Zahlen und Buchstaben haben. Ferner müssen wir hier noch der englischen Ausgabe, London 1790 bei P. Elmsly, Erwähnung thun, welche den Titel „Analysis of the game of chess. By Mr. Philidor. Improved and greatly enlarged. To which are added, several parties, played by the author blindfold against three adversaries. London MDCCXC. Vol. I., Voll. II." führt. Dieselbe enthält, außer allen Spielen der Ausgabe von 1777 einzelne neue Varianten und 9 von Philidor blind gespielte Partien, sie ist aber vielleicht nicht vom Autor selbst besorgt worden. Auch sogar in der russischen Literatur begegnen wir dem Werke Philidor's, nämlich in dem vom Staatsrath Petroff in dem Jahre 1824 in zwei kleinen Bänden herausgegebenen Lehrbuche, welches die meisten Spiele des Philidor und zum Theil auch die des Allgaier enthält.

Die Stürme der Revolution nöthigten Philidor in seinem hohen Alter Frankreich zu verlassen und eine Zuflucht in England zu suchen, wo er dann 1795 am 24. August zu London starb, ohne jedoch seinen Ruhm überlebt zu haben, da er noch zwei Monate vor seinem Tode zwei Partien gewann, die er zu gleicher Zeit und ohne auf das Brett zu sehen, gegen zwei der besten Spieler spielte. Im Jahre 1747 hatte er in England den Syrier Philipp Stamma getroffen, und gegen ihn 10 Partien gespielt. Stamma hatte stets den Anzug und ein unentschiedenes Spiel galt als gewonnen für ihn, dennoch gewann Stamma nur zwei Partien, von denen die eine remise war. Sammlungen von Partien, welche Philidor gespielt hat, findet man in v. Mauvillon's Anweisung zur Erlernung des Schachspiels (S. 368—379) und in G. Walker, A selection of Games at Chess, actualy played by Philidor and his contemporaries. London 1835.

Ercole Del-Rio 1750.

Sopra il giuoco degli Scacchi osservazioni pratiche dell' Anonimo Modenese, Milano 1831, ein Abdruck der alten Ausgabe von 1750. Dieses Buch des „Signor Consigliere Ercole Del-Rio" ist ein kleiner Band von 110 weitläufig gedruckten Seiten und enthält, außer einer Reihe nützlicher und belehrender Endspiele, viele vortreffliche Anfangsspiele, von denen jedoch die meisten, wegen der darin angewandten freien Rochade, für uns an Interesse verlieren. Später verfaßte der Autor noch einen zweiten Theil, welcher besonders über die Vertheidigung handelt, und übergab ihn, nebst einer strengen Kritik des Philidor, seinem Freunde Lolli, welcher dann das ganze Werk noch durch eigene Anmerkungen vermehrte und zu Bologna in einem ansehnlichen Foliobande herausgab. Das ursprüngliche Werk von 1750 ist ins Englische übersetzt, zugleich mit dem Traité des Amateurs, durch Cochrane, London 1822.

Uebrigens hat Rio noch ungedruckte Papiere hinterlassen, welche sich jetzt in den Händen eines Signor Borbari befinden sollen.

Rio gilt für den Begründer der italienischen Schule, welche im Gegensatz zu der französischen des Philidor die Wirksamkeit der Offiziere mehr hervortreten läßt und das Centrum der Bauern anders benutzt.

Giambatista Lolli 1763.

Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco degli Scacchi, ossia il giuoco degli Scacchi esposto nel suo miglior lume da Giambatista Lolli Modenese. In Bologna 1763. Der erste Theil dieses classischen Hauptwerkes über das Schachspiel ist seinem Inhalte nach ein Commentar zu den Spielen

des Anonimo Modenese, welchem aber noch mehrere gesonderte Abhandlungen beigefügt sind. Außer den Gesetzen enthält das Werk eine Einleitung in das Schachspiel vom Anon. Moden. (S. 14—21), Spieleröffnungen (S. 23—261) und einen Abschnitt über Vertheidigung gegen den Vortheil des Anzuges, mit Erläuterungen von Lolli (S. 262—364), ferner die Kritik des Philidor vom Anon. Mod. (S. 365 bis 368), den letzten Theil nehmen dann die von Lolli selbst bearbeiteten regelmäßigen Endspiele ein (S. 369—514), den Schluß bildet eine Sammlung von 100 auserlesenen künstlichen Endspielen. Dies seltene Buch zeichnet sich durch den bewundernswürdigen Fleiß und die Genauigkeit, mit der es durchgängig gearbeitet ist, besonders aus. Am vorzüglichsten ist darin die Abhandlung über das Springerspiel, von welcher jedoch ein großer Theil für uns unbrauchbar ist. Uebrigens finden sich auch einige Schwächen in den Angriffen und Vertheidigungen der Gambitspiele des Anonimo und des Lolli. Heinse hat einen deutschen Auszug aus dem Werke des Lolli gemacht und ihn in Verbindung mit einem Romane herausgegeben, unter dem Titel: Anastasia und das Schachspiel, Frankfurt am Main 1803, und in späteren Auflagen. Dieser Auszug enthält jedoch nur die Vertheidigung, einen geringen Theil der Anfangsspiele, die Kritik des Philidor, dann die Einleitung und 33 künstliche Endspiele.

Conte Carlo Cozio 1766.

Der Graf Cozio gab 1766 zu Turin ein Werk in zwei Octavbänden heraus: Il giuoco degli Scacchi, osia nuova idea d'attachi, difese, e partiti del giuoco degli Scacchi. Opera divisa in quattro libri, composta dal Conte Carlo Cozio, Nobili Patrizio della Città di Casale Monferrato. Coll' aggiunta in fine d'altre difese scritte dal medesimo Autore dopo la compositione del libro. In Torino. Nella Stamperia Reale. (Thl. I.: S. 357, 238 Capitel, in drei Bücher eingetheilt; Thl. II.: 382 S., enthält das 4te Buch, worin 201 Endspiele und S. 266—280 einen Anhang, nuova aggiunta dell' Autore dopo aver composto il suddetto libro.) Dieser Autor hat die, in einem Lehrbuch so nöthigen theoretischen Erläuterungen ganz ausgelassen, indem er von Anfang bis zu Ende seines Werkes nur praktische Spiele ohne Anmerkungen aufführt. Besonders weitläufig behandelt Cozio das Gambit des Königs, in welches er alle Spiele dieser Art aus dem Calabresen aufgenommen hat, aber daneben auch manche eigenthümliche Neuerung, die sich sonst nirgend befindet, mittheilt. Cozio ist dem Greco auch noch darin gefolgt, daß er, abweichend von allen übrigen italienischen Schriftstellern, nur die beschränkte Rochade anwendet, jedoch noch mit der Bestimmung, daß man dadurch keinen feindlichen Stein angreifen oder Schach bieten darf. Ferner läßt er mehre Damen im Spiele zugleich zu und macht, wie der Calabrese, fast nie auf die Fehlzüge aufmerksam. Die Zahl der von ihm ausgeführten Endspiele übersteigt 200 und bei seiner wenig übersichtlichen Bezeichnungsart kann man es ihm wohl verzeihen, wenn er einige Endungen doppelt aufführt, wie das 123ste und 193ste, das 131ste und 184ste, von denen das erste aus dem Stamma entnommen ist, das zweite aus dem Salvio. Eben so wenig kann man sich wundern, daß nicht alle Spiele vollkommen richtig sind, wie 40, 47, 57, 139 und noch mehre andere. Uebrigens ist auch Vieles in dem Werke zu loben, und es finden sich namentlich in den Eröffnungen einige höchst wichtige Züge, welche aber gewöhnlich zu sehr uninteressanten Spielen führen und selten von dem Erfinder selbst scharf und genügend durchgeführt sind.

Ponziani 1769 u. 1782.

Sechs Jahre nach Erscheinen des Lolli'schen Werkes ließ der dritte große modenesische Autor, Signor Avvocato Domenico Canonico Ponziani, sein berühmtes Werk anonym zu Modena drucken, welches er nachher in einer zweiten Auflage noch vermehrte und bedeutend verbesserte. Das Ganze zerfällt in drei Theile, deren erster allgemeine Regeln und eine schätzenswerthe Kritik der bekanteren Autoren jener Zeit enthält, aus welcher wir manches in unsere Uebersicht aufgenommen haben. Im zweiten Theile, welcher wieder nach den Eröffnungen abgetheilt ist, folgen dann das giuoco piano mit den verschiedenen Rochaden, das Lauferspiel und die Varianten der Springerpartie, die unregel-

mäßigen Anfänge, das Königsgambit und im fünften Abschnitt das Damengambit. Alle diese Spiele sind systematisch geordnet und in möglichster Kürze vorgetragen. Den letzten Theil nehmen die regelmäßigen Spielendungen und 50 künstliche Endspiele ein, welche sich, ebenso wie die Anfänge, durch die große Genauigkeit, mit der sie gearbeitet sind, vortheilhaft auszeichnen.

Außer diesem eben angeführten Werke hat Ponziani noch ein ungedrucktes Manuscript, welches den Titel: „La praticca del giuoco degli Scacchi“ führt, hinterlassen. Es soll jedoch dieses Manuscript nur von geringem Werthe sein.

Es giebt zwei Uebersetzungen des bekannten Werkes des Ponziani, eine englische, London 1820 von J. S. Bingham, jedoch mit der unrichtigen Angabe, daß es das Werk des Ercole Del-Rio sei, und eine zweite in Tabellen gesetzte, deutsche: Das Schachspiel nach dem Italienischen des Autore Modenese, dargestellt von V. Mosler, Coblenz 1822. Beide Uebersetzungen sind aber leider nach späteren Abdrücken der ersten Ausgabe, Modena 1769, gemacht, so daß die zweite verbesserte Auflage unübersetzt geblieben ist. Diese letztere erschien Modena 1782 und wurde wörtlich, genau Seite für Seite, zu Rom wieder abgedruckt: Il giuoco incomparabile degli Scacchi sviluppato con nuovo metodo per condurre chiunque colla maggiore facilità dai primi elementi sino alle finezze più magistrali. Opera d'Autore Modenese, divisa in tre parti, purgata ed arricchita di nuovi moltissimi lumi e scoperte. Prima Edizione Romana, eseguita su quella di Modena del 1782, Roma 1829.

Um den häufig begangenen Verwechselungen der beiden Ungenannten vorzubeugen, wollen wir hier noch ein Mal die Werke der drei großen Italiener neben einander aufführen. Das Werk des Ercole Del-Rio, Osservazioni pratiche ..... kam zu Modena 1750 heraus, wurde von Lolli dreizehn Jahre später commentirt, und ist neuerdings wieder unverändert abgedruckt, unter dem Titel: Sopra il giuoco degli Scacchi osservazioni pratiche dell' Anonimo Modenese, Milano 1831. Nun folgt das große und nur ein Mal in italienischer Sprache gedruckte Werk des Modenesen Giambatista Lolli, Osservazioni teorico-pratiche .... In Bologna 1763. Endlich erschien 1769 Ponziani's Werk, Il giuoco incomparabile degli Scacchi .... Opera d'Autore Modenese, divisa in tre parti, Modena 1769, und zwei Mal abgedruckt Venezia 1801 und 1812. Die zweite verbesserte Auflage, welche 1823 zu Rom wieder abgedruckt wurde, ist vom Jahre 1782 und führt denselben Titel wie die erste, nur mit dem Zusatze, Seconda Edizione purgata et arricchita di nuovi moltissimi Lumi e Scoperte. Modena 1782.

Amateurs 1775.

Einige der Spieler, welche sich in dem Café de la Régence zu Paris zu versammeln pflegten, verfaßten 1775, in der Bezeichnungsart des Stamma, den Traité théorique et pratique du jeu des Échecs, par une Société d'Amateurs, Paris 1775 et 1786, welcher 1780, zusammen mit den 100 Spielen des Stamma, in Berlin übersetzt wurde: Theoretisch-praktischer Unterricht; Berlin, bei Nicolai. Obgleich einige der besten damaligen Schachspieler, wie Carlier, Leger, Bernard und Verdoni, an der Bearbeitung dieses Buches Theil nahmen, und obgleich dasselbe von den späteren französischen und deutschen Autoren vielfach gerühmt worden ist, kommen uns doch die darin enthaltenen Spiele uninteressant und wenig belehrend vor, zumal da bei weitem der größere Theil derselben Spiele mit Vorgaben sind. Außer ganzen Spielen und Anfängen, welche die vier ersten Capitel des Buches umfassen, und von denen sich nur einige Eröffnungen des vierten Capitels durch zweckmäßige Entwickelung der Steine und richtige Vertheidigungszüge vortheilhaft auszeichnen, enthält das Original noch eine große Anzahl regelmäßiger, jedoch nicht durchgehends scharf und genügend erläuterter, Spielendungen, welchen sich dann im sechsten und letzten Capitel 50 Endspiele des Stamma anschließen.

Die Theorie, welche in dem Werke befolgt worden, ist die, damals außer Italien allgemein angenommene und nach dem großen Meister jener Zeit benannte, Theorie des Philidor. Dieselbe lehrt, daß man mit den Offizieren nicht vor den Bauern den Angriff beginnen solle, indem gerade die Bauern die Seele des Schachspiels seien, da von ihrer richtigen Führung al-

lein die Entscheidung der Partie abhänge. Diese, an sich nicht vollkommen richtige Theorie, mußte bei Spielern, denen der Geist und die scharfe Combination eines Philidor fehlte, einförmige und ermüdende Spiele schaffen.

Neben der deutschen Uebersetzung dieses Werkes giebt es noch, von dem ersten Theile desselben, eine englische, welche auffallender Weise einer der geistvollsten, jetzt in Indien lebenden Spieler, J. Cochrane, besorgt hat: A Treatise on the game of chess, containing the games on odds, from the „Traitê des Amateurs", the games of the celebrated anonymous Modenese, a Variety of games actually played, and a catalogue of Writers on chess, with a frontispice. London 1822.

E. Stein. 1789.

Gegen das Ende des vorigen und während des Anfangs dieses Jahrhunderts war Elias Stein Lehrer des Schachspiels im Haag und hatte dort eine solche Berühmtheit erlangt, daß, wie uns sein Schüler, v. Mauvillon, in der Vorrede zu seiner Anweisung zur Erlernung des Schachspiels S. VI—VIII. berichtet, Niemand für einen guten Spieler galt, der nicht von Stein, wenigstens eine Zeit lang, unterrichtet war. Dennoch scheinen uns beide Schriftsteller in ihren Werken die Feinheiten des Spieles nicht genügend darzulegen. Stein's Nouvel Essai sur le jeu des Échecs avec des Réflexions militaires, relatives à ce jeu, ist zwar reich an allgemeinen und für den Anfänger belehrenden Anmerkungen, aber die Spiele enthalten manche, für den heutigen Stand der Theorie auffallende Versehen. Meist fehlt es ihnen auch an Lebendigkeit und Energie. Uebrigens ist das Werk, bis auf die Einmimischung einiger militairischen Reflexionen, nach einem durchaus guten Plane gearbeitet. Es werden nämlich zuerst die Spieleröffnungen erläutert, darauf folgen die nöthigsten Beispiele, wie man das Mat in den regelmäßigen Endstellungen zu erzwingen hat; in Section II. S. 151 wird dann, an verschiedenen Stellungen, gezeigt, wie das Spiel in der Mitte der Partie weiter zu führen und wie man überhaupt einen Angriffsplan bilden und verfolgen muß. Den Schluß der Abhandlung bilden endlich noch 11 Endstellungen und 7 künstliche Endspiele.

Der Essai, welcher 1789 à la Haye in französischer Sprache erschien, ist, ist 1834 und, mit unserer Bezeichnung der Züge, 1851 ins Holländische übersetzt, auch (1841) in Paris wieder aufgelegt worden, unter dem Titel: Manuel de l'amateur du jeu des échecs, par Milbous.

Graf Zuylen van Nievelt 1792.

Der niederländische General Graf Zuylen van Nievelt gab anonym ein Werk über Endspiele, Campen 1792, heraus. Dieses Buch führt den Titel: La supériorité aux échecs mise à la portée de tout le monde, et particulièremont des dames, qui aiment cet amusement ..... avec un volume de planches pour l'explication des coups et un échiquier avec des pièces dans un goût nouveau, mit dem Motte: du bon sens! du bon sens! und enthält nur solche praktische Endspiele, in denen Bauern vorkommen, welche gegen feindliche Bauern oder gegen Figuren operiren. Außer diesen Spielen befinden sich aber in dem Abschnitte, welcher von der Thätigkeit des Königs handelt, unter der Ueberschrift: „Trois grand maux curables par trois grains de bon sens" von S. 107—158, drei Artikel eingemischt, welche eine politische Tendenz haben

Nievelt's Arbeit ist durchaus brauchbar, aber rein elementar.

Zugleich mit der französischen Ausgabe erschien in demselben Verlage eine holländische Uebersetzung. Außerdem findet man die Spiele des Nievelt bei Koch im Codex I. S. 55 bis 118 und zum großen Theil auch in Lewis' Elements. Ein neuer französischer Abdruck wird gegenwärtig im Haag vorbereitet.

Johann Allgaier 1795.

Unter den deutschen Originalwerken gebührt der „neuen theoretisch-praktischen Anweisung zum Schachspiel, von Allgaier", welche zuerst 1795 zu Wien erschieni ohne Zweifel der erste Platz; denn schon während der Lebzeit des Autors wurden vier Auflagen seines Buches

vergriffen, und auch nach seinem Tode sind noch zwei erweiterte Ausgaben veranstaltet worden.

Allgaier, ein Oesterreicher aus den frühern Habsburgischen Besitzungen in Schwaben, hat das Verdienst, zuerst die Spiele in Tabellen übersichtlich geordnet zu haben, wodurch er das Studium ungemein erleichtert. Die Spiele selbst, welche er aufführt, sind zum Theil aus Philidor und mitunter auch aus Lolli und Ponziani entlehnt, viele eigenthümliche und schätzenswerthe Varianten rühren aber auch vom Autor selbst her. So zeichnet sich unter den Gambitspielen, durch die Lebendigkeit gewisser Varianten, das nach ihm benannte Gambit Allgaier's aus.

Die nöthigen Spielendungen, welche den letzten Abschnitt in Allgaier's Werk bilden und in drei Abtheilungen zerfallen, sind aus den älteren Autoren, namentlich dem Lolli, in guter Ordnung zusammengestellt.

Die neueste Ausgabe des Werkes kam in Wien 1841 heraus. Sie besteht aus zwei Theilen, deren erster ein vollständiger wörtlicher Abdruck der fünften Auflage von 1823, der letzten von Allgaier selbst besorgten ist; der zweite Theil aber enthält zehn aus Alexandre's Encyclopédie des échecs excerpirte Tabellen, auf denen besonders einige der neueren Spiele ausgeführt sind. Ihr ebenfalls bereits verstorbener Herausgeber, Santo-Vito, ließ noch einige Anhänge nachfolgen.

Peter Pratt 1799 u. 1803.

Zwei Werke hat Pratt anonym herausgegeben, von denen das erste London 1799 mit dem Titel: „The Theory of Chess etc." erschien. Das zweite, bedeutend umfassendere Werk kam in zwei Theilen, zuerst London 1803 heraus: Studies of Chess, containing Caissa, a poem by Sir W. Jones, a systematic Introduction to the game and the whole analysis of chess by A. D. Philidor, with original critical remarcs, und zuletzt London: Samuel Bagster, 1825. Es enthält manche neue und gute Züge, aber im Ganzen sind die Spiele doch weitläufig und einförmig. Man kann sich hiervon in Alexandre's Werk überzeugen, in welchem unter der Ueberschrift A. A. (Anonyme Anglais) diese Spiele zum großen Theil aufgeführt sind. Beigegeben ist den tudies eine längere berechnende Abhandlung über den relativen und absoluten Werth der Schachsteine. Dieselbe rührt nicht von Pratt selbst her.

J. F. W. Koch 1801, 1813 u. 1828. C. F. Koch 1834.

Joh. Fried. Wilh. Koch, Prediger zu Magdeburg und nachher Consistorial- und Schulrath daselbst, veranstaltete 1801 eine vollständige Ausgabe der Spiele des Selenus, Philidor, Greco, der Amateurs und der Endspiele des Stamma. Alle diese Werke erschienen zusammen in einem Bande mit der kurzen Bezeichnungsart der Felder durch Buchstaben und Zahlen, unter dem Titel: „Die Schachspielkunst, Magdeburg 1801", und ihnen folgte zwei Jahre darauf noch ein zweiter Theil. Dieser zweite Theil enthält neben den Spielen Allgaier's und den Endspielen der „neuentdeckten Schachspielgeheimnisse, Straßburg 1802", noch die Rythmomachie und eine Uebersetzung des lateinischen Gedichtes über das Schachspiel aus dem sechzehnten Jahrhundert vom Bischof Marcus Hieronymus Vida aus Cremona. Neues enthält das Werk außer einigen unbedeutenden Zusätzen nichts, war aber dennoch den Schachfreunden eine willkommene Arbeit, und wurde 1821 theilweise von Butrimoff in das Russische übertragen, nachdem es 1813 und 1814 mit dem Titel: „Codex der Schachspielkunst" eine zweite, besonders durch die Endungen des Zuylen van Nieveld vermehrte Auflage erlebt hatte. Dieser neuen Ausgabe ließ der Sohn des Herausgebers, Dr. C. F. Koch, im Jahre 1834 einen dritten Theil folgen, in welchem sich eine bedeutende Sammlung von künstlichen Endspielen befindet.

Endlich hat J. F. W. Koch noch ein sehr brauchbares Elementarbuch der Schachspielkunst, Magdeburg 1828, verfaßt oder vielmehr excerpirt, welches in dem 23sten Spiele eine besondere Art des Gambit Muzio zuerst analysirt.

J. H. Sarrat 1808 u. 1821.

Besonders seit dem Anfange dieses Jahrhunderts bis auf die neueste Zeit hat die englische Schachliteratur bedeutend zugenommen, so daß sie jetzt ohne Zweifel die umfassendste ist. Sie besitzt nämlich nicht allein Uebersetzungen

von den meisten fremden Autoren, sondern auch viele und sehr vorzügliche Originalwerke, unter denen die Arbeiten von Sarratt, Cochrane, Walker, W. Lewis, Staunton zu nennen sind.

Sarratt, der Herausgeber und Verfasser mehrer ausgezeichneten Werke, galt zu seiner Zeit für den geistreichsten und stärksten Spieler Englands. Wer ihn aber, wie sein Freund Lewis, in der Vorrede zur Uebersetzung des Carrera 1822, sehr richtig sagt, bloß nach seinen Werken beurtheilt, wird sich keine ganz richtige Idee von seiner Geschicklichkeit bilden, denn Sarratt war leider zu wenig auf seinen Ruf bedacht, um stets gleiche Aufmerksamkeit seinen Arbeiten zu widmen. Dennoch sind seine beiden Lehrbücher und seine Uebersetzungen höchst schätzenswerth.

1. Treatise on the game of Chess.... by J. H. Sarratt, professor of Chess. In two vol. London 1808 und von Lewis mit eigenen Anmerkungen neu aufgelegt. London 1822.

Dieses Werk ist lehrreich und gut geordnet, die Spiele finden sich aber meist schon in den älteren Autoren.

2. A new treatise on the game of chess, upon a plan of progressive improvement hitherto unattempted, Lond. 1821.

Außer manchen anderen gut durchgeführten Spielarten enthält das Buch die erste systematische Bearbeitung des Gambit Muzio.

3. The works of Damiano, Ruy-Lopez and Salvio..... containing also several original games and situations by the Editor.... London 1813. Und endlich

4. The works of Gianutio and Gustavus Selenus..... translated and arranged by J. H. Sarratt, Lond. 1817.

Bei den zuletzt genannten beiden Werken, den abgekürzten Uebersetzungen des Damiano, Lopez, Salvio und Selenus, wäre es sehr wünschenswerth, daß der Herausgeber die Originalwerke vollständig wiedergegeben hätte.

John Cochrane 1822.

Ueber das Werk Cochrane's, dessen vollständigen Titel wir schon im Abschnitte über die Amateurs anzuführen Gelegenheit hatten, fügen wir hier nur noch hinzu, daß es außer dem Rio und den Amateurs noch einen aus Clodii Bibliotheca lusoria entnommenen Catalog der Autoren über Schachspiel und sehr lehrreiche gespielte Partien enthält. Unter diesen Partien ist besonders auf die S. 268—276 befindlichen Gambitspiele aufmerksam zu machen, weil in ihnen eine höchst geistreiche, bis dahin noch nicht versuchte Vertheidigung durchgeführt wird, welche auch, nach dem Verfasser, den Namen des Gambit Cochrane erhalten hat.

Cochrane hatte in früherer Zeit viel mit Deschapelles und De la Bourdonnais gespielt und sich einen bedeutenden Ruf erworben, war aber dann nach Ostindien übergesiedelt, von wo er nur 1841 auf einige Zeit wieder in London erschien. In seinen praktischen, an brillanten Zügen reichen Partien ersann er bei diesem Besuche eine neue interessante Angriffs-Variante im Schottischen Gambit. Viele seiner Spiele sind in der Englischen Zeitschrift, Chess Players Chronicle, mitgetheilt.

William Lewis 1817 —

W. Lewis, früher Lehrer des Schachspiels zu London, hat bei seinem vor einigen Jahren erfolgten Rücktritt vom Spiele den seltenen Ruhm gleicher, höchster Auszeichnung in Praxis und Theorie mitgenommen. Wir glauben ihn als den Vermitteler zwischen den Systemen Philidor's und Del Rio's und als den Begründer der neueren, erschöpfenden analytischen Methode betrachten zu dürfen.

Die zahlreichen Werke, die Lewis theils übersetzt, theils selbst verfaßt hat, zeichnen sich sämmtlich durch eine vorzügliche Correctheit aus. Namentlich aber sind es seine beiden Series of Lessons on the game of chess, welche bei ihrem ersten Erscheinen in der Literatur Epoche machten. Dieselben geben eine umfassende, dem wahren Charakter jeder Spielart entsprechende Analyse aller Spielanfänge.

Die Titel der Werke sind folgende:

Oriental Chess, or Specimens of hindostanee excellence in that celebrated game. London 1817, 2 Thle. Den Stoff zu diesem Werke hat Lewis aus: Trevangadacharya Shastree, Essays on Chess adopted to the European mode of play, translated from the original Sanscrit. Bombay 1814, entnommen.

Stamma on the game of Chess, a new and improved edition with notes and remarks. London 1818. 1819. Dies ist eine vollständige Ausgabe der Spiele und Endspiele des Stamma.

Gioachino Greco, on the game of Chess, translated from the French: to which are added numerous remarks. London 1819.

Elements of the game of chess. London 1822. Nieveld's Supériorité au jeu des Echecs .... so wie die Spielendungen des Lolli und Ponziani sind dabei besonders benutzt. Wieder aufgelegt London 1822 und nachgedruckt New-York 1827. Eine französische Uebersetzung erschien 1837 und 1838 unter Mouret's Namen.

A treatise on the game of chess .... First published in 1617, by D. Pietro Carrera. Translated from the Italian, with additional notes and remarks, by W. Lewis. London 1822.

Chess Problems, forming one hundred ends of games, won or drawn by brilliant and scientific Moves. London 1827, und wieder 1833. Dieses Buch enthält eine Sammlung höchst geistreicher Endspiele, von denen viele theils von Lewis, theils von seinem Freunde Bolton herrühren. Wir machen besonders auf die Nummern 7, 8, 18, 19, 23, 26, 27, 32, 35, 37, 40, 41, 47, 71 und 80 aufmerksam.

The games of the Match at chess, played by the London and Edinburgh Clubs, between 1824 and 1828; with variations and remarks. Uebersetzt ist dieses Werk ins Deutsche, Essen 1829, von F. W. von Mauvillon, aber mit einer sehr unpraktischen Bezeichnungsart der Züge.

A series of progressive lessons on the game of chess... with reasons for every move. The whole written expressly for the use of beginners. London 1831, und wieder unverändert abgedruckt 1833 und 1842.

A second series of lessons on the game of chess, written expressly for the use of the higher class of players, London 1832, und wieder aufgelegt 1834.

A Treatise on the game of Chess. London 1844, faßt die beiden vorhergehenden classischen Series of Lessons in ein Werk zusammen. Eine französische Uebersetzung desselben wurde 1846 von Witcomb mit Tabellen, wie im vorliegenden Handbuche, aber mit einer nur in Ziffern bestehenden Bezeichnungsart Kieseritzky's besorgt.

Fifty games at Chess, played between the Author and some of the best players in England, France and Germany. To which is added, an Account of the Village of Stroebeck. Diese Spiele bildeten erst einen Anhang zu „A second series of lessons", wurden aber bei der zweiten Ausgabe dieser lessons von denselben getrennt.

Chess for Beginners etc. London 1835, und wieder 1837, 16mo. pag. 149, in a series of progressive lessons, showing the most approved method of beginning and ending the game, together with various Situations and checkmates. With 24 Diagrams.

Chess Board Companion.... for the use of Beginners. London 1838.

A selection of games at Chess, played at the Westminster Chess Club, between M. de la Bourdonnais and an English amateur of first-rate skill. London 1835, ins Deutsche übertragen von L. Bledow, Berlin 1835. Da diese funfzig auserlesenen Partien zwischen zwei der besten Spieler, de la Bourdonnais und Mac Donnell, gespielt sind, ist das Studium derselben dem Leser sehr anzurathen, und zwar empfehlen wir besonders die Ausgabe, Berlin 1835, weil sie kürzere Bezeichnungsart der Züge hat.

H. Silberschmidt 1826 —

Drei Werke, oder vielmehr drei Ausgaben derselben Abhandlung besitzen wir von Hirsch Silberschmidt. Sie führen die Namen: Geheimnisse, Gambit und Lehrbuch und erschienen 1826, 29 und 45. Die beiden ersten haben wir indeß schon in der Vorrede als dem Stand der neueren Theorie nicht ganz entsprechend bezeichnet; wir freuen uns aber hinzusetzen zu können, daß die Arbeit von 1845 (8. 301 S., zweite umgearbeitete Auflage, wie der Autor sie nennt) einen hervorragenden Platz in der Literatur einnimmt. Dieselbe gewährt

eine systematische Anleitung, mit besonderer Berücksichtigung der Gambitspiele und außerdem einen Abriß der Geschichte des Schachs und die Regeln zum Kriegs- und chinesischen Schachspiel.

Die Darstellung des reichen Stoffes ist gedrängt und übersichtlich mit der kurzen Bezeichnung und zuweilen in tabellarischer Form. Die neuesten deutschen und ausländischen Werke sind dabei zweckmäßig benutzt.

Ghulam Kassim und James Cochrane 1829.

„Analysis of the Muzio Gambit, and Match of two Games ad Chess played between Madras and Hyderabad, with Remarks by Ghulam Kassim, of Madras, who had the chief direction of the Madras Games, and James Cochrane, Esq., of the Madras Civil Service. Madras 1829. Courier Press.“

Dieses in Ostindien gedruckte Buch ist ein kleiner Quartband von 63 Seiten, und erörtert einige neue Züge von Bedeutung. Von den beiden Autoren ist der letztere, Cochrane, welcher übrigens mit dem berühmten Schachspieler gleichen Namens nicht verwandt war, schon verstorben. Wir besitzen selbst zwar kein Exemplar der Analysis, sind aber durch die gefällige Mittheilung der Herren Lewis und Alexandre mit dem Inhalte derselben bekannt. Außer den im Titel genannten zwei Correspondenzpartien, die bei Bledow, 1843, S. 72, und in der Chess Player's Chronicle I. S. 34 und 49 abgedruckt sind, enthält das Buch verschiedene höchst interessante Spiele aus dem Schottischen Gambit, dem Giuoco piano und dem Gambit des Cochrane. Vorzüglich bemerkenswerth sind aber 87 Varianten, welche der Analyse einer Art des Gambit Muzio, über die bisher nur Koch, 1828, S. 98 handelte, gewidmet sind, und stets zum Vortheil des Anziehenden ausgeführt werden. Einen kleinen Theil derselben findet man im Palamède, 1842, I. S. 308 und in der Chronicle III. S. 187. Lewis hat zu seinem Treatise 1844 Kassim's Werk benutzt.

George Walker 1831 —

George Walker, früher Präsident des Schachclubs in Nottingham, jetzt Secretair des St. George's Chess Club zu London, wird zu den stärksten Spielern Englands gezählt, soll nun aber dem Spiele entsagt haben. Seine verschiedenen Werke, von denen einige schon mehre Auflagen erlebt haben, sind:

New variations on the Muzio Gambit, London 1831; später in sein Lehrbuch mit aufgenommen.

Analysis of Chess, translated from the French of A. D. Philidor; including fifty six new Chess problems, London 1832.

New treatise on Chess. London 1832 und bedeutend vermehrt zum vierten Male 1846 als The art of Chess-Play aufgelegt. Die erste Ausgabe und die Zusätze der zweiten, welche besonders in Evans, Muzio- und Laufergambits bestehen, sind von Schiereck 1833 und 1836 ins Deutsche übersetzt worden.

A selection of games at Chess, actually played by Philidor and his contemporaries; now first published from the original manuscripts... London 1835.

Chess made easy; a new introduction to that scientific and popular game; written exclusively for beginners, London 1836, und in demselben Jahre in Philadelphia wieder abgedruckt.

The Philidorian; a Magazine of domestic games, ... complete in one volume, London 1838. Dieses Buch erschien ursprünglich in einzelnen, für sich abgeschlossenen Lieferungen, in welchen, neben Schachpartien und Endspielen, auch Aufsätze über andere Spiele, namentlich Whist und Dame, eingemischt sind. Am Ende des Bandes befindet sich ein ziemlich ausführliches Verzeichniß der Autoren über Schach- und Damenspiel, in dem man aber eine große Menge von auffallenden Druckfehlern in den Titeln der deutschen Werke antrifft. Corrigirt und erweitert ist dieser Catalog auch den letzten Ausgaben von Walker's Lehrbuch 1841 angehängt worden.

Chess Studies. 1844. Eine Sammlung

von mehr als 1000 der vorzüglichsten wirklich gespielten Partien.

Außer den eben genannten Werken und einer Uebersetzung der Analyse nouvelle von Jaenisch hat Walker noch in Fraser's Magazine und in „The Polytechnic Journal“ Mai 1841, S. 243 und Sept. 1841, S. 141, so wie in Palamède und Chronicle einige nicht uninteressante Aufsätze eingerückt, deren meiste zusammengefaßt in einem Bande, Chess & Chess-Players, 1850, erschienen sind. Ferner pflegt er, ein Mal wöchentlich, in einer Londoner Zeitung, Bell's Life in London, and sporting chronicle, einen anonymen Artikel über Schachspiel zu geben.

Die Schriften dieses Autors zeichnen sich durch eine gute Wahl und Anordnung des Stoffes, so wie dadurch aus, daß Walker stets unumwunden über jedes Spiel sein Urtheil abgiebt. Sie gehören zu den Hauptwerken der Schachliteratur.

L. C. Mahé de Labourdonnais 1833 u. 36. Fournié de Saint-Amant 1841—1848. La Régence 1849—

Frankreich hat zu jeder Zeit ausgezeichnete Spieler besessen, jedoch ist seit Philidor's Tode erst 1833 wieder ein großer Meister als Autor aufgetreten, nämlich der am 13. December 1840 zu London in seinem 44sten *) Lebensjahre verstorbene Louis Charles de la Bourdonnais. Derselbe galt in den letzten Jahren für den stärksten Spieler seiner Zeit, eine Berühmtheit, welche er besonders durch die Partien gegen Mac Donnell im Jahre 1834 erlangte. Seine Werke, welche in einem Lehrbuche und einer Monatsschrift bestehen, entsprechen indessen den Anforderungen nicht, welche man an einen als Schachspieler so berühmten Autor hätte machen können. Das Lehrbuch führt den Titel: Nouveau Traité sur le Jeu des Échecs par L. C. De la Bourdonnais und erschien 1833 zu Paris in zwei Büchern, von denen das eine die Anfänge und einige ganze Partien, das zweite die regelmäßigen und 60 künstliche Endspiele enthält. Ueber den Plan des Werkes sagt der Autor in seinem Avertissement: Nous avons entrepris un travail qui, résumant les traités trop volumineux écrits en différentes langues, offrit, purgé d'une foule de choses inexactes ou futiles, un choix satisfaisant de parties intéressantes et instructives. Es war also nicht seine Absicht, die Theorie selbstständig zu bearbeiten, sondern er wollte nur eine Compilation liefern und hat dabei wohlgethan, sich hauptsächlich an Lewis' Lessons zu halten.

Ein Nachdruck des Nouveau traité erschien 1842 zu Brüssel und 1839 zu Moskau eine russische Uebersetzung. Alle drei Ausgaben bezeichnen die Züge durch Ziffern und Buchstaben.

Von dem Jahre 1836 an gab De la Bourdonnais in Gemeinschaft mit Méry eine Monatsschrift, Le Palamède, heraus, welche anfänglich nur über Schachspiel, Billard, Whist, Dame handelte, aber nachher auch rein belletristische Arbeiten aufnahm. Man findet darin viele gespielte Partien und eine ansehnliche Menge Endspiele, unter welchen sich die von D'Orville durch ihre Eleganz besonders auszeichnen. Die Kränklichkeit und dann der Tod La Bourdonnais brachte das Unternehmen ins Stocken. Seit dem Schluß des Jahres 1841 setzte St. Amant indeß das Blatt wieder unter dem Titel: „Le Palamède, revue mensuelle des Échecs et autres jeux. Deuxième Série.“ fort. Jede Nummer begann mit einer Lection Calvi's, welche sämmtlich zusammengenommen eine umfassende Analyse der Eröffnungen in derjenigen Reihenfolge, wie sie Alexandre's Encyclopädie aufführt, bilden. Interessante Aufsätze und Abhandlungen und namentlich die Mittheilung alles dessen, was sich in der Schachwelt Neues zutrug, waren vollkommen geeignet, dieses Journal zu empfehlen. Der Herausgeber beschränkte übrigens seine Nachrichten nicht auf Frankreich allein, sondern war durch Correspondenten auch über das Ausland unterrichtet. Die Revolution des

*) Saint-Amant giebt im Palamède 1841 das Alter auf 45 Jahre an, indem er S. 16 sagt: Labourdonnais, qui était né en 1795, l'année même de la mort de Philidor, a été comme lui mourir à Londres, dans un état voisin de la pauvreté. Die Grabschrift lautet jedoch: Louis Charles de la Bourdonnais, The celebrated Chess Player, died 13th December, 1840. Aged 43 years.

Jahres 1848 nöthigte ihn aber, seine Arbeit einzustellen. Erst mit dem folgenden Jahre nahm eine Gesellschaft des Café de la Régence den Plan wieder auf und ließ die Régence an die Stelle des Palamède treten. Obgleich auch der Verbreitung dieser eben so empfehlenswerthen Fortsetzung die Zeitumstände sehr hinderlich sind, so ist doch der Bestand der Régence, im Interesse der Schachfreunde, durch die Ausdauer der Gründer gesichert.

Alexander Mac Donnell.

Mac Donnell, ein auch in wissenschaftlicher Hinsicht durch mehre Schriften ausgezeichneter Irländer, war ein Schüler des Lewis und gehörte zu den geistreichsten Spielern seiner Zeit, wie die Sammlung der von ihm gespielten Partien zeigt, welche der bereits ebenfalls verstorbene William Greenwood Walker, London 1836, unter dem Titel: A Selection of games at Chess actually played in London, by the late Alexander Mac Donnell, Esq., the best English player, with his principal contemporaries; including the whole of the games played by M. de la Bourdonnais, and Mr. M. Donnell, etc. besorgte. Die Spiele gegen De la Bourdonnais, circa 80 an der Zahl, von denen Lewis eine Auswahl herausgegeben hat, sind auch in Alexandre's Encyclopädie aufgenommen, wo man sie unter der Ueberschrift Lab. M. findet. Mac Donnell ging seinem berühmten Gegner im Tode schon voran, denn er starb am 14ten September 1835 in einem Alter von 37 Jahren, ruht aber auf demselben Kirchhofe, Kensall Green, auf welchem fünf Jahre später auch De la Bourdonnais begraben wurde.

A. Alexandre 1837 u. 1846.

Das größte unter allen Werken über das Schachspiel ist die Encyclopédie des Échecs, ou Résumé comparatif en tableaux synoptiques des meilleurs ouvrages écrits sur ce jeu par les auteurs Français et étrangers, tant anciens que modernes. Paris 1837, par A. Alexandre. Auf 51 großen Tabellen enthält das Buch die Mehrzahl der Anfangsspiele aus ungefähr 30 der größeren in unserer Uebersicht erwähnten Autoren. Geordnet und zusammengestellt sind diese Spiele in der zuerst von Allgaier angewendeten Art, nämlich in verticalen Reihen, so daß etwa 35 und oft noch mehr Varianten auf einer Tabelle neben einander stehen. Die Aufeinanderfolge der Eröffnungen ist der in unserem Werke ähnlich, indem Tab. 1—10 das Lauferspiel, Le Fou du Roi au deuxième coup, umfassen; Tab. 11—25 die Springerpartie, Le cavalier du roi au deuxième coup; Tab. 26—30 das Laufergambit und alle nicht angenommenen unregelmäßigen Gambitspiele, Gambit du Roi; Tab. 31—41 Springergambit, Gambit du roi, le cavalier au 3me coup; Tab. 42—46 Damengambit, Gambit de la Dame; und endlich Tab. 47—51 die unregelmäßigen Eröffnungen, Débuts irréguliers; zuletzt folgt dann noch eine Uebersicht aller Anfangszüge.

Diese große Menge von Spielen ist zwar für den Anfänger weniger zu gebrauchen, indem gute und schlechte Spiele ohne Bemerkungen auf einander folgen; aber zum Nachschlagen für geübtere Spieler, welche sich mit dem gründlichen Studium der Spielanfänge beschäftigen, ist das Werk ein ungemein bequemes und nützliches Hülfsmittel. Es dient gleichsam als Lexicon für die Literatur bis zum Jahre 1837 und wir haben daher bei jedem Capitel unseres Werkes den Leser auf die entsprechenden Stellen der Encyclopädie hingewiesen.

Es wäre allerdings wünschenswerth gewesen, daß Alexandre vom Damiano, Lopez (Selenus), Salvio nicht die abgekürzten englischen Uebersetzungen, sondern wirklich die in seinem Register von ihm angeführten Originalausgaben vollständig wiedergegeben hätte. Dagegen hätten wohl von einigen andern Schriftstellern Auszüge genügt.

Als Seitenstück zu seiner Encyclopädie gab Alexandre 1846 zu Paris eine Collection des plus beaux Problêmes d'Échecs, au nombre de plus de 2000, recueillis dans les auteurs anciens et modernes heraus. Diese Endspielsammlung ist das Resultat einer langjährigen und mühevollen Arbeit, aber, wie auch die Encyclopädie, leider durch manche Druckfehler entstellt.

C. F. v. Jaenisch 1837, 1842 u. 1843. Alexander v. Petroff 1824.

Der russische Hofrath v. Jaenisch, einer der bedeutendsten Schachspieler und Theoretiker unserer Zeit, ließ 1837 zu St. Petersburg eine merkwürdige Brochüre unter dem Titel Découvertes sur le cavalier (aux échecs) par C. F. J. erscheinen. Dieselbe enthält eine vollständig erschöpfende Analyse aller derjenigen Fälle, in welchen ein einziger Springer mit Hülfe seines Königs den feindlichen König, welcher noch einen oder mehre Bauern hat, in der Ecke des Brettes mat setzt. Wichtiger für die Theorie ist aber noch das ausführliche, mit der kurzen Bezeichnung durch Zahlen und Buchstaben abgefaßte Lehrbuch über die Eröffnungen, welches derselbe Autor 1842 und 1843 zu Leipzig und Petersburg in zwei Bänden verfaßte.

Unter dem Titel: Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des Échecs, enthält dieses classische Werk, in französischer Sprache, eine Einleitung, in welcher die im Werke durchgeführte, eigenthümliche Theorie, in der Uebersicht klar entwickelt wird; dann folgen alle diejenigen Eröffnungen, welche wir unter der Rubrik „unregelmäßige Spieleröffnungen" begreifen. Hieran schließt sich eine sehr ausführliche Bearbeitung der Laufer- und Springerpartie, ferner das Laufergambit und schließlich das Springergambit. Alle Spielanfänge sind auf das Genaueste bearbeitet worden und bieten eine Menge höchst interessanter und neuer Varianten dar, von denen wir manche im Laufe unseres Werkes mittheilen. Die Analyse hat sich bereits durch Uebertragung ins Englische einer verdienten Anerkennung zu erfreuen gehabt und es wäre zu wünschen, daß auch unsere Literatur durch eine Uebersetzung derselben bereichert würde.

Einige sehr schöne Spiele in dem Werke sind von dem jetzt in Warschau beschäftigten Wirklichen Staatsrath Petroff angegeben, welcher anerkannt für den stärksten russischen Spieler gilt. Er selbst hat zwar vor mehr als 25 Jahren ein russisches Werk in zwei Bänden veröffentlicht, jedoch findet man darin fast keine neuen Spiele. Der erste Band, Theorie des Schachspiels, welcher zwei Abtheilungen hat, giebt nur allgemeine, besonders auf die Führung der Bauern und die Bildung eines Centrums sich beziehende Regeln. In dem Vorwort S. VII bis XII findet man ein Verzeichniß der benutzten Autoren. Den Schluß des Bandes, S. 138 bis 165, bilden 15 Spiele nebst Varianten, in der beschreibenden Bezeichnungsart der Züge. Der zweite, mit der kurzen Bezeichnung durch Zahlen und Buchstaben abgefaßte Theil, Praktik des Spieles, ist ungefähr eine Uebersetzung der ersten Ausgabe des Philidor v. 1749, so wie eines Theils des Allgaier, und nur wenige Bemerkungen, wie z. B. Pars IV. S. 37 und 38, rühren von Petroff selbst her. Der letzte Abschnitt (Anhang) umfaßt 20 künstliche, aus früheren Autoren entnommene Endspiele, nebst Abbildungen, und S. XI ein Spiel des Autors, welches Napoleon's schleunigen Rückzug von Moskau vorstellen soll. Die regelmäßigen Spielendungen gehen vorher; sie bilden die 5te Abtheilung des ganzen Werkes.

Beide russischen Meister, Petroff und Jaenisch, haben mehrfach durch interessante Artikel die Redaction der Berliner Schachzeitung unterstützt. Wir erwähnen in dieser Beziehung namentlich die ausführlichen, in den Jahrgängen 1849 und 1850 enthaltenen Analysen Jaenisch's über die neueste Theorie des Laufergambit und die Spiele mit Vorgaben.

Paul Rudolph v. Bilguer 1839.

Das Zweispringerspiel im Nachzuge von P. R. v. Bilguer, welches zu Berlin 1839 erschien, ist eine ausführliche Untersuchung über das Spiel nach folgenden drei Anfangszügen:

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — c4	S g8 — f6

Nach des Autors eignen Worten ist das Werk nicht für den ersten Anfänger, sondern für den schon geübteren Spieler bestimmt. Die ganze Arbeit, welche in 206 Varianten und den dazu gehörigen Anmerkungen besteht, ist von dem größten Nutzen sowohl für das praktische Spiel als die Theorie. Der Leser wird eine Uebersicht derselben aus dem VIII. Abschnitte der Springerpartie, der obiges Spiel im Auszuge behandelt, gewinnen.

Bald nach Beendigung seines Zweispringerspiels begann Bilguer das Handbuch des Schachspiels, welches seinem Wunsche gemäß

fortgesetzt und jetzt zum zweiten Male dem Publikum übergeben worden ist. Bilguer selbst konnte leider das angefangene Werk nicht vollenden, da sein schwacher Körper kurz vor dem Eintritt ins 26ste Lebensjahr am 16. Sept. 1840 den schweren Leiden einer auszehrenden Krankheit erlag.

Howard Staunton.
The Chess Player's Chronicle 1841 —

Seit dem 1. Mai 1841 erscheint in London eine englische Monatsschrift, welche unter dem Namen Chess player's Chronicle *) ausschließlich dem Schachspiele gewidmet ist. Ihr Verfasser ist der als Spieler und Schriftsteller berühmte Herr H. Staunton. Außer schönen und eleganten Endspielen befinden sich in dem Blatte die Partien zwischen Mac Donnell und De la Bourdonnais, und zahlreiche Partien zwischen den ersten Spielern der Gegenwart. Auch für die Belehrung der noch ungeübten Spieler ist dabei durch Hinzufügung lehrreichen Anmerkungen gesorgt. Den Schluß jeder Nummer bildet gewöhnlich noch ein Artikel geschichtlichen Inhalts oder über andere auf das Schach bezügliche Gegenstände.

Neben der Redaction der Chronicle hat Herr Staunton noch Muße gefunden, mehre umfangreiche Werke zu verfassen. So ließ er 1847 ein mit Recht geschätztes Chess-Player's Handbook (8. 518 S.) erscheinen, welches schon im nächsten Jahre eine fast unveränderte zweite Auflage erlebte. Dasselbe ist ungefähr nach dem Plane des vorliegenden Handbuchs, aber mit umschreibender Bezeichnung und ohne Tabellen gearbeitet. Ihm folgte 1849 ein Chess-Player's Textbook für Anfänger und ein Chess-Player's Companion. In letzterem findet man eine reiche Sammlung von ganzen Meisterpartien, eine Analyse der Anfänge für Spiele mit Vorgaben und künstliche Endspiele. Wir machen darin vorzüglich auf 21 Partien eines vielbesprochenen Wettkampfes aufmerksam, welchen der Autor im Winter 1843 gegen St. Amant in Paris siegreich bestand. Eine deutsche Ausgabe dieser Partien wurde 1844 zu Zürich von C. Meier veranstaltet. Übrigens hat H. Staunton noch 1852 die Partien des vorjährigen großen Schachturniers im St. Georges Chess-Club herausgegeben. Dieselben sind denn auch sogleich deutsch mit unserer Bezeichnungsart in Berlin erschienen.

*) Zwei Amerikanische Zeitschriften, deren eine von dem als stärksten Spieler dort gerühmten H. S. Stanley redigirt wurde, haben sich, gleich den deutschen Blättern von Hirschbach und Lange, nur kurze Zeit gehalten.

Kling und Horwitz 1851 —

Während des Schachkongresses in London haben 1851 zwei daselbst sich aufhaltende Deutsche eine neue englische Zeitschrift, The Chess-Player by Kling und Horwitz, gegründet. Für dieselbe könnten wir nur wiederholen, was zur Empfehlung der Chronicle gesagt ist. Beide Blätter stehen einander nicht feindlich gegenüber, vielmehr sucht der Chess-Player durch niedrigeren Preis einen Leserkreis anzuziehen, dem bisher auch das ältere Journal fremd war.

Den Schachfreunden sind die Herausgeber übrigens schon durch ein vorzügliches, für die Behandlung der Endspiele wichtiges Werk, Chess-Studies, London, 1851, bekannt. Diese Studien enthalten eine sehr lehrreiche Sammlung solcher regelmäßigen Endungen, wie sie nach dem Abtausch der meisten Figuren eintreten. Die Elemente, z. B. das Mat vom Thurm oder mit Springer und Laufer u. s. w., sind dabei als bekannt vorausgesetzt. Die auf Diagrammen gedruckten Stellungen sind so gewählt, daß auch geübte Spieler erst nach reiflicher Prüfung das Resultat anzugeben vermögen. Die Ordnung ist der in unserm zweiten Buche bei den Endspielen befolgten analog.

Ein Anhang zu den Chess-Studies betrachtet, jedoch nicht vollständig, das Gambit Muzio, für welches noch keine siegreiche Vertheidigung hat aufgefunden werden können.

L. Kieseritzky 1846 —

Lionel Kieseritzky, ein Liefländer von Geburt, der aber schon seit Jahren den ersten Platz im Pariser Schachzirkel einnimmt, hat mehre geistreiche neue Varianten, namentlich bei den

Gambitspielen in Aufnahme gebracht. Wir besitzen aber von ihm auch eine Sammlung interessanter Partien, welche er, mit Anmerkungen verschiedener Spieler begleitet, der Witcomb'schen Uebersetzung von Lewis' Treatise folgen ließ: Cinquante parties jouées au Cercle des Échecs et au Café de la Régence, recueillies par L. Kieseritzky. Paris 1846. Diese Partien, an denen über 30 Spieler betheiligt waren, schlagen in alle Theile der Theorie ein und bilden übrigens eine angenehme und belehrende Erinnerung an den Pariser Club, dessen Mitgliedern sie zugeeignet sind. Die Notation ist eigenthümlich, aber complicirt. Jeder der weißen und schwarzen 16 Steine ist durch einen Buchstaben benannt und es wird das Feld angegeben, wohin er zieht. Die Bezeichnung des Brettes geschieht analog wie für die geographische Länge und Breite durch die horizontale und verticale Zahlenreihe von 1 bis 8.

Dieselbe Notation hat die Zeitschrift La Régence, deren Redaction hauptsächlich von Herrn Kieseritzky mit anzuerkennendem Geschick besorgt wird, angenommen.

L. Bledow 1843. Schachzeitung 1846.

L. Bledow, geb. 27. Juli 1795, Oberlehrer zu Berlin, einer der geistreichsten und stärksten Spieler, den der Herausgeber als seinen Lehrmeister im Schach verehrt, wurde der Schachwelt am 6. August 1846 durch den Tod geraubt, als er eben die Schachzeitung der Berliner Gesellschaft, deren Präsident er war, gegründet hatte. Seine frische Schöpfung hat ihn aber, trotz der bald darauf eingetretenen mißlichen Zeitumstände, denen andere Blätter erlagen, glücklich als Denkmal seines Strebens überlebt. In demselben Geiste praktischer Belehrung und anregender Unterhaltung, wie Bledow sie begann, wird die Schachzeitung in monatlichen Heften fortgeführt. Erzählende Artikel, theoretische Aufsätze, wirkliche Spiele mit und ohne Vorgaben, kritische Beurtheilungen neuerer und älterer Werke, Mittheilungen über alle Neuigkeiten im Gebiete des Schachs und zahlreiche Aufgaben bilden die Hauptgegenstände ihres Inhalts. Wir benutzten sie vielfach zu dieser zweiten Auflage. Vor den ausländischen Zeitschriften möchte sie sich durch die Gründlichkeit in ihren theoretischen Leistungen und namentlich durch die größte Genauigkeit in den Lösungen der bildlich dargestellten Probleme auszeichnen. Nach Bledow's Hintritt war es der Regierungsrath Hanstein zu Magdeburg, welcher sich der Redaction des Blattes besonders thätig annahm. Auch dieser Meister ist uns indeß im kräftigen Mannesalter am 14. Oct. 1850 unerwartet entrissen worden. Jetzt hat der Sieger im großen Londoner Schachkampfe, Oberlehrer Anderssen, neben R. D. Nathan, die Leitung übernommen.

Außer der Schachzeitung und einer Ausgabe der Lewis'schen 50 Partien zwischen La Bourdonnais und Mac Donnell hat sich Bledow noch unter Mitwirkung von Bilguer und Hanstein durch eine Sammlung von Correspondenz-Partien, 1843, verdient gemacht.

Wir dürfen diese Notizen nicht schließen, ohne der großen Schachbibliothek des Verstorbenen zu gedenken, deren Benutzung uns für die Bearbeitung des Handbuchs von bedeutendem Nutzen war. Nach Bledow's Tode wurde seine Bücher-Sammlung in Berlin von der Königlichen Bibliothek, in der sie sich jetzt befindet, erworben.

Erstes Buch.

Spieleröffnungen

und

gespielte Partien.

Uebersicht.

Einleitende Bemerkungen.

Gewöhnliche Spiele.

Springerpartie.
Lauferpartie.
Unregelmäßige Spielanfänge.

Gambit-Spiele.

Unregelmäßiges und nicht angenommenes Königsgambit.
Springergambit.
Laufergambit.
Damengambit.

Anhang.

Spiele mit Vorgaben.

Einleitende Bemerkungen.

Vor allen Dingen geben wir dem Spieler den Rath, üble Angewohnheiten, die sein Spiel für den Gegner mehr oder minder unangenehm machen können, zu vermeiden. Man gewöhne sich daher nicht, nur mit einer Farbe zu spielen.

Erst dann berühre man einen Stein, wenn man den Zug, den man thun will, fest beschlossen hat. Denn, abgesehen davon, daß der berührte Stein ziehen muß, ist es für den Gegner sehr lästig, eine Figur auf alle möglichen Felder gesetzt und wieder zurückgezogen zu sehen.

Man nehme nie einen Zug zurück: es mag manche Partie Anfangs dadurch verloren gehen, aber es ist nothwendig, um sich an strenges Spiel zu gewöhnen, und dieses ist unerläßlich, um ein guter Spieler zu werden.

Es giebt Spieler, welche bei ihren oder des Gegners Plänen laut denken oder mit dem Finger auf den Feldern des Brettes umherfahren, was gewiß unnütz ist.

Man hüte sich, des Gegners Spiel zu critisiren, denn, wenn man durch eigene schlechte oder des Gegners gute Züge in eine üble Lage und Laune gebracht ist, möchte man leicht im Urtheilen eben so ungerecht als einseitig sein.

Man gebe ein Spiel zur rechten Zeit auf, d. h. dann, wenn man nach der Stärke des Gegners zu urtheilen, keine Aussicht auf Pat und Remis mehr hat, und beklage oder entschuldige sich nicht über den Verlust.

Man ziehe, wenn kein Zweifel über den Zug vorhanden ist, ohne Zögern, aus Rücksicht für den wartenden Gegner, und um die Dauer des Spieles nicht nutzlos zu verlängern. Bei complicirten Stellungen bedenke man sich aber, selbst wenn es anscheinend lange dauert, und gestatte dem Gegner ein Gleiches. Eine gute Partie wird aber doch nur selten zwei Stunden oder darüber in Anspruch nehmen.

Anfänger spielen in der Regel zu schnell, indem sie sich mehr auf ihr Gefühl, als auf einen wohlcombinirten Plan verlassen, und — nach ihrem Ausdrucke — gern Etwas wagen. Sie pflegen ungern, namentlich die Dame zu tauschen, um der Reichhaltigkeit der Combinationen keinen Eintrag zu thun, bedenken dabei aber nicht, daß der Gewinn nicht durch die Schönheit, sondern durch die Stichhaltigkeit der Züge und oft auf die einfachste Art entschieden wird. Besser ist es für sie, langsam zu spielen, die Absicht des Gegners zu ergründen und selbst, wenn sie einen nach ihrer Ansicht guten Gegenzug haben, noch zu untersuchen, ob nicht ein noch besserer Zug vorhanden sei: Letzteres unterlassen selbst starke Spieler gar häufig. Die Vereinfachung des Spieles durch Abtausch ist im Allgemeinen nicht zu tadeln.

Auf Fehler des Gegners rechne man nur, ohne selbst eine Blöße zu geben.

Man schäme sich nicht, von einem stärkeren Spieler eine Vorgabe anzunehmen, wenn derselbe nicht aus Gefälligkeit ohne dieselbe spielen will. Denn durch die, auf diese Art hergestellte Gleichheit gewinnt das Spiel für beide Theile an Interesse, während es unbillig wäre, von einem stärkern Spieler Unterhaltung zu verlangen, ohne sie ihm selbst zu gewähren. Man hüte sich aber, einem Fremden eine Vorgabe anzubieten, da es möglich ist, daß er der Stärkere wäre.

Als Zuschauer rede man nicht in das Spiel und vorzüglich nicht, wenn mit Vorgabe ge-

spielt wird. In der Regel sieht der Zuschauer nicht so viel, wie der Selbstspielende, obgleich es wohl vorkommt, daß er Etwas sieht und zur Sprache bringt, was diesem entgangen war. Daher scheint die verbreitete Meinung entstanden zu sein, daß der Zuschauer mehr sehe, als der Spielende.

Doch wir halten es für überflüssig, noch mehr Einzelnheiten anzuführen. Der Anfänger wird sie bei einiger Aufmerksamkeit bald aus der Praxis kennen lernen. Wir gehen daher zur Eröffnung der Partie über.

Vor Allem kommt viel auf die Anfangszüge an, und die stets im Auge zu behaltende Absicht wird zuerst sein, die Figuren ohne Zeitverlust ins Spiel zu bringen und zwar so, daß sie zum Angriffe und zur Vertheidigung gleich bequem zu gebrauchen sind. Demzufolge, da außer den Springern keine Figur sich bewegen kann, werden Bauern gezogen werden müssen, und zwar diejenigen, welche die Entwickelung der eigenen Steine am meisten fördern. Bei einigem Nachdenken wird man leicht finden, daß von jeder Seite der Königsbauer zwei Schritte im ersten Zuge gespielt, diesem Zwecke entspricht, da Dame und Königslaufer und wenn späterhin der Damenbauer gezogen ist, auch der Damenlaufer in Thätigkeit gesetzt werden können. Deshalb wird dies von beiden Seiten ein guter Zug sein, der auch die verschiedenartigsten Entwickelungen zuläßt; ob es aber absolut der beste für beide Theile ist und nicht der Vortheil des Anziehenden überwiegt, läßt sich so unbedingt nicht a priori behaupten. Wir bemerken für jetzt nur, daß der Nachziehende mit der Antwort 1. c7 — c5 oder e7 — e6, statt e7 — e5, viele Angriffe abwenden könnte, wie dies in der dritten Eröffnung näher erörtert werden wird. Dieser Zug (1. c7 — c5 oder e7 — e6) ist also für Schwarz auch zu empfehlen.

Der Damenbauer zwei Schritte von jeder Seite, gestattet freilich nicht die Mannigfaltigkeit des Spieles, wie der Königsbauer; ob er aber schlechter als jener ist, möchte schwer zu entscheiden sein. Das Ziehen des Königsbauers ist indeß gewöhnlicher.

Die Anzahl der guten Anfangszüge, d. h. solcher, die den hier ausgesprochenen Bedingungen der raschen Entwickelung genügen, ist nicht sehr groß und man kann sie durch zweckmäßige Abtheilungen übersichtlich classificiren.

Wir theilen die Eröffnungen in zwei große Klassen ein, in gewöhnliche und in Gambit-Spiele, von denen die letzteren nur die Spielarten umfassen, welche mit den Zügen 1. $\frac{\text{e2} - \text{e4}}{\text{e7} - \text{e5}}$ 2. $\frac{\text{f2} - \text{f4}}{}$, oder 1. $\frac{\text{d2} - \text{d4}}{\text{d7} - \text{d5}}$ 2. $\frac{\text{c2} - \text{c4}}{}$ beginnen. Die gewöhnlichen Spiele zerfallen wieder in drei Klassen, in das Springerspiel, Lauferspiel und in unregelmäßige Spielanfänge.

I. Das Königsspringerspiel entsteht, wenn jeder Spieler im ersten Zuge den Königsbauer zwei Schritte und der erste Spieler dann im zweiten Zuge den Königsspringer von g1 nach f3 zieht. Unter allen möglichen Spielanfängen giebt diese Eröffnung zu den mannigfaltigsten und interessantesten Combinationen Veranlassung und pflegt daher am häufigsten im praktischen Spiele vorzukommen.

II. Das Königslauferspiel gewährt ebenfalls für den Anziehenden einen sichern Anfang jedoch sind die meisten daraus entspringenden Partien nicht so lebhaft, wie die des Springerspiels. Es entsteht das Lauferspiel, indem jeder Spieler den Königsbauern zwei Schritte zieht und dann der Anziehende im zweiten Zuge **2. Lf1 — c4** spielt. Endlich:

III. Unter unregelmäßigen Spielanfängen verstehen wir alle diejenigen Eröffnungen, welche, ohne Gambits zu sein, doch weder unter das Springer- noch unter das Lauferspiel gehören. Es werden zu dieser Klasse namentlich mehre sehr gute, vielleicht die besten, Vertheidigungszüge gerechnet. Die meisten der hier vorkommenden Varianten führen aber zu wenig lebhaften Spielen. Jedoch giebt es auch einige Ausnahmen. Alle Partien, in welchen der Anziehende mit 1. d2 — d4 anfängt, rechnen wir, wenn sie nicht Damengambit sind, ebenfalls unter die unregelmäßigen Eröffnungen.

Die Gambitspiele zerfallen, wie wir schon angedeutet haben, in zwei Abtheilungen, je nachdem der Anziehende den Königs- oder den Damenbauer im ersten Zuge zwei Schritte vorrückt und dann den entsprechenden Lauferbauer Preis giebt. Der Vortheil, welchen dieses Opfer dem ersten Spieler gewährt, besteht darin,

daß das Centrum des Nachziehenden geschwächt und dieser daher einem heftigern Angriffe ausgesetzt wird.

a) Das Königsgambit $\left(1. \frac{e2-e4}{e7-e5}\ 2. \frac{f2-f4}{}\right)$ hat der natürlichsten Eintheilung nach zwei Abschnitte: es ist angenommenes Gambit, sobald der Bauer f4 geschlagen wird, oder abgelehntes Gambit, wenn Schwarz auf den Gewinn des Bauers verzichtet. Wir haben es aber zweckmäßig gefunden, uns nicht an diese Trennung zu binden, vielmehr theilen wir hier wieder in Springergambit, Laufergambit und ungelmäßiges Gambit ein.

1. Das Königsspringergambit ist eine Abtheilung des angenommenen Gambits, in welcher Weiß im dritten Zuge 3. S g1—f3 zieht, um das von der feindlichen Dame ihm drohende Schach abzuwehren.
2. Das Königslaufergambit gehört ebenfalls unter das angenommene Gambit und entsteht, wenn Weiß das ihm drohende Schach nicht abwendet, sondern den Königslaufer 3. L f1—c4 oder e2 zieht, um mit dem Könige, sobald es nöthig ist, auf das Lauferfeld zu ziehen.
3. Unregelmäßig nennen wir das nicht angenommene und alle schwächeren Angriffsarten des angenommenen Gambits, welche weder zum Springer- noch Laufergambit gehören.

b) Das Damengambit ist ein für den Angreifenden vollkommen sicheres Spiel und wird durch die Züge $1. \frac{d2-d4}{d7-d5}\ 2. \frac{c2-c4}{}$ bedingt.

Die hier aufgeführten Hauptklassen trennen wir wieder in einzelne Abschnitte und fügen am Schlusse eines jeden Abschnittes einige ganze Partien zur Erläuterung des darin Gesagten hinzu. Am Ende des ersten Buches lassen wir dann noch einen Anhang folgen, welcher Spiele mit verschiedenen Vorgaben enthält und eigentlich nicht zur Theorie des Schachspiels, wie wir sie in diesem Werke betrachten, gerechnet werden kann.

In allen Varianten haben wir das Spiel nur so weit fortgeführt, bis sich, nach einigen ausgeführten Combinationen, auf einer Seite bei unbedenklicher Stellung ein Uebergewicht befand, wie z. B. ein Bauer oder wenn für einen Thurm und einen Bauern zwei leichte Offiziere erobert waren 2c. Wir haben dann die Partie als entschieden mit dem Zeichen ± oder ∓, je nach dem der Vortheil auf Seiten der Weißen oder Schwarzen war, abgebrochen. In anderen Spielen haben wir mit dem einfachen + die Variante geschlossen, sobald, bei übrigens gleichen Kräften, eine bessere Stellung von der einen Partei gewonnen war. Hatte jedoch nach einer Reihe von zusammenhängenden Zügen kein sichtbarer Vortheil auf irgend einer Seite erreicht werden können, so ist das Spiel als gleichstehend und unentschieden = abgebrochen. Die besten Züge sind eingeklammert [-].

Alle aufgezählten Anfänge kommen im praktischen Spiele vor, es läßt sich aber nicht bestimmen, welcher der allerbeste sei. Die Vertheidigung fehlt nirgends, aber es führt nicht Jeder alle Spielarten gleich geschickt aus, so daß ein und dieselbe Eröffnung gegen den einen Gegner schwach und gegen den andern unüberwindlich erscheinen kann. Wir suchen die Erklärung für diese bekannte Wahrnehmung darin, daß die einzelnen Spiele verschiedene Charaktere darbieten, welche dem einen Spieler mehr als dem andern zusagen. Wer den Gegner nun in eine ihm lästige Spielweise verwickelt, wird im Vortheile sein.

Wir wollen uns über den Typus der Stellungen näher aussprechen. Es beherrscht nämlich entweder die Stellung der Bauern in der Mitte das Brett, und die Combinationen drehen sich dann um Erhaltung oder Sprengung dieses Centrums, oder es bilden die Offiziere, mit Anschluß nur eines oder des andern Bauers das Hauptelement des Angriffs. Die erstere Klasse hat der Herausgeber in seinem Leitfaden für Schachspieler, 1848, als geschlossene oder Bauernspiele, die zweite als offene oder Figurenpartien bezeichnet. Eine dritte Klasse, in der die Mitte durch Tausch frei geworden ist, könnte man aufgelöstes Spiel nennen. Diese kann aus den Anfängen zu den Spielen beider vorhergehenden Klassen sich bilden. Es wird unser Augenmerk bei der Analyse stets darauf gerichtet sein, jede Eröffnung ihrem wahren Charakter gemäß zu behandeln, wir müssen aber vorauf schicken, daß sich oft in der Vertheidigung, wie im Angriff von einander abweichende und theoretisch gleich gute Metho-

den finden. Diese gewähren dann dem Spieler die Möglichkeit, der Partie die, seiner Individualität am meisten entsprechende Richtung zu geben. In anderen Fällen ist es aber nichts weniger als gleichgültig, welchem Systeme man folgen will, indeß vermögen wir darüber hier nur ein Paar ganz allgemeine Andeutungen folgen zu lassen. Für die Fortsetzung jeder einzelnen sich darbietenden Variante müssen wir auf die in den Tabellen ausgeführten Züge verweisen.

Es giebt manche Spiele, in denen Weiß seine Bauern nach den Regeln Bertin's und Philidor's aufstellen und behaupten kann, wenn sich auch noch nicht voraussehen läßt, ob er dieselben zum Gewinne werde fortzuführen vermögen. In anderen Partien ist zwar für den Anziehenden kein Bestand vom Centrum zu hoffen, aber es könnte vielleicht, wenn Weiß die Bildung desselben unterließe, Schwarz sie mit Erfolg versuchen. Diese beiden Fälle eignen sich nur zum Bauernspiel und es wäre fehlerhaft, hier Figurenspiele einführen zu wollen.

Andere Spiele gewähren aber auch zuweilen bestimmt die Aussicht, daß eine Auflösung der vereinigten Bauern auf beiden Seiten erfolgen muß. Vielleicht wäre von einem Figurenspiel darin eben so wenig Bestimmtes zu erwarten. Dann ist es für beide Spieler gleichgültig, welchen Charakter sie der Partie geben wollen.

Ist endlich die Bildung der Mitte mit Uebelständen verknüpft und könnte bei der erfolgenden Auflösung derselben der Gegner Vortheil gewinnen, so wäre es fehlerhaft, ein Bauernspiel einzuleiten. Solche Partien eignen sich nur zum Figurenspiel, ohne daß aber damit gesagt sein soll, daß stets dabei ein günstiges Resultat gesichert sei.

In früherer Zeit pflegten die Spiele der Bauern in der Praxis zu überwiegen; gegenwärtig sind die Figurenpartien häufiger und werden namentlich oft durch Aufgeben des Damenbauers eingeleitet.

Gewöhnliche Spiele.

Erste Eröffnung.

Weiß 1. e2—e4 Schwarz 1. e7—e5
2. S g1—f3 ....

Das Königsspringerspiel.

Ziehen beide Spieler den Königsbauern zwei Schritte und thut dann der Erstziehende S g1 nach f3, so entsteht das Königsspringerspiel. Es ist für den Anziehenden ein durchaus sicheres Spiel, worüber alle Schriftsteller einig sind, obgleich Philidor eine Zeit lang das Gegentheil behauptete. Ueber die beste Vertheidigung sind aber die Meinungen getheilt. Einige, z. B. Lolli und andere Italiener, spielen S b8—c6, während z. B. Lopez und Philidor, d7—d6 für den besten zweiten Gegenzug halten. Auch S g8—f6 wurde, als den Vortheil des Anzuges rasch paralysirend, empfohlen. Wir glauben, daß sich die Partie durch alle drei Züge vertheidigen läßt, halten aber 2. S b8—c6 für die beste Spielart.

Uebersicht der Abschnitte, in welche die Eröffnung I. oder das Königsspringerspiel zerfällt.

Abschnitt I.

Unregelmäßige Vertheidigungszüge im Springerspiel.

Abschnitt II.

Gambit im Nachzuge auf den Königsspringer.

Abschnitt III.

Philidor's Vertheidigung der Springerpartie.

Abschnitt IV.

Doppeltes Königsspringerspiel.

Abschnitt V.

Schottisches Gambit.

Abschnitt VI.

Giuoco piano.

Abschnitt VII.

Gambit des Capitän Evans.

Abschnitt VIII.

Zweispringerspiel im Nachzuge.

Abschnitt IX.

Springerspiel des Rui-Lopez.

Abschnitt X.

Lauferbauer der Dame im Springerspiel.

Eröffnung 1. Abschnitt I.

(Bearbeitet von v. Bilguer.)

Unregelmäßige Vertheidigungszüge im Springerspiel.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

§. 1.	e2 — e4 / e7 — e5	S g1 — f3 / f7 — f6	Tab. 25. Col. 15—34.
§. 2.		— / L f8 — d6	Tab. 25. Col. 6—14.
§. 3.		— / L f8 — c5	Tab. 25. Col. 1— 5.
§. 4.		— / d7 — d5	Tab. 24. Col. 12—16.
§. 5.		— / D d8 — f6	Tab. 24. Col. 17—22.

Unter regelmäßigen Gegenzügen in der Springerpartie, (1. e2 — e4 e7 — e5; 2. S g1 — f3), verstehen wir 2. f7 — f5, 2. d7 — d6, 2. S g8 — f6 und 2. S b8 — c6. Diese werden in besonderen Abschnitten behandelt. Alle anderen Antworten im zweiten Zuge betrachten wir als unregelmäßig. Namentlich sind hierunter die Züge 2. f7-f6, 2. Lf8-d6, 2. L f8 — c5, 2. d7 — d5, 2. D d8 — f6 gemeint. Von diesen decken drei den angegriffenen Königsbauern, gewähren aber sämmtlich keine gute Vertheidigung. Daß 2. L f8 — d6 kein gutes Spiel für Schwarz geben kann, da die Entwickelung seiner Steine dadurch gehemmt ist, sieht man auf den ersten Blick. Ebenso ist auch D d8 — f6 nicht zu empfehlen, da es überhaupt nicht rathsam ist, zu früh die Dame ins Spiel zu bringen, welche leicht durch die feindlichen Offfiziere wieder zum Rückzuge gezwungen werden kann. Was endlich den dritten Deckungszug f7 — f6 betrifft, so wird dadurch der Bauer e5 nur scheinbar gedeckt, indem ihn Weiß ungestraft mit dem Springer schlagen kann. Dieses Spiel befindet sich schon in dem alten Werke des Damiano, welcher einige geistreiche Varianten, die er aus dem Lucena entlehnt haben soll, darüber aufstellt. Lopez und die späteren Autoren haben ihm danach den Namen „Gomito di Damiano“ oder Gambit des Damiano beigelegt.

Der Zug 2. d7 — d4 greift den Königsbauern an und kann ohne großen Nachtheil für Schwarz gemacht werden.

Der Erfolg bei dem letzten der unregelmäßigen Züge, 2. L f8 — c5, ist, wie bei den vorhergehenden für Schwarz nicht günstig. Weiß kann hier sogar den Königsbauern schlagen und Mittel finden, diesen Vortheil zu behaupten.

Die Schriftsteller, welche wir dem Leser zum Vergleichen beim Studium dieses Abschnittes, falls sie ihm zur Hand sind, empfehlen können, sind:

- Damiano Cap. II.
- Calabrois Spiel 22, 23, 24.
- Lolli S. 184, 129.
- Lopez, 1584, S. 129, 161.
- Walker, 1846, S. 50, 236.
- Allgaier Tab. IV.
- Ponziani S. 89, 102.
- Lewis, I. 1842, S. 58—75, 85.
- Lewis, 1844, 122, 234, 96.
- Staunton, 1848, S. 60.

Sämmtliche Autoren kommen darin überein, daß keiner der hier ausgeführten Züge der beste Gegenzug auf 2. S g1 — f3 sei.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1.	e2-e4 / e7-e5[1])	S g1-f3[2]) / f7-f6[3])	S f3-e5: / f6-e5:	Dd1-h5† / Ke8-e7	Dh5-e5‡ / Ke7-f7	Lf1-c4† / Kf7-g6	De5-f5‡ / Kg6-h6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	— / d7-d5[5])	Lc4-d5‡ / Kf7-g6
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	— / g7-g6[10])	Dh5-e5‡ / Dd8-e7	De5-h8: / Sg8-f6	d2-d4[11]) / De7-e4‡
7.	. .	. .	. .	. .	. .	— / De7-e4‡	Ke1-d1[14]) / d7-d5
8.	. .	. .	— / Dd8-e7[17])	S e5-f3 / d7-d5	d2-d3 / d5-e4:	d3-e4: / De7-e4‡	Lf1-e2 / Lc8-f5
9.	. .	. .	. .	Dd1-h5†[18]) / g7-g6	Se5-g6: / De7-e4‡	Lf1-e2 / De4-g6:	— / +
10.	. .	. .	Lf1-c4[19]) / Sb8-c6	o—o / —	+ / —		
§. 2.							
1.	e2-e4 / e7-e5	S g1-f3 / Lf8-d6[20])	L f1-c4 / h7-h6[21])	d2-d4 / Dd8-f6[22])	o—o / Sb8-c6	c2-c3[23]) / —	+ / —

[1]) Es ist sehr gut, den Königsbauern im Anzuge zwei Schritte zu ziehen, weil hierdurch den Figuren eine freie und ausgedehnte Wirksamkeit gestattet wird. Außerdem nimmt der Königsbauer einen Theil des Centrums ein, dessen Eroberung und Behauptung durch die Mittelbauern sehr wichtig ist, weil diese die feindlichen Figuren abhalten, in unser Spiel einzudringen. In der Regel stehen die Mittelbauern auf dem vierten Felde am besten; werden sie durch Bauern angegriffen, so rücken sie vor.

[2]) Gegen diesen Zug, der, wie bereits erwähnt, dem Spiele den Namen giebt, kann Schwarz sehr verschieden ziehen, je nachdem er seinen Bauern zu decken oder den des Gegners anzugreifen sucht. Hier sind folgende 9 Gegenzüge des Schwarzen ausgeführt: 1) f7—f6. 2) L f8—d6. 3) L f8—c5. 4) d7—d5. 5) D d8—f6. 6) f7—f5. 7) d7—d6. 8) S g8—f6. 9) S b8—c6, von denen der letzte der beste ist. Die Züge unter No. 6, 7, 8 u. 9 werden einzeln betrachtet werden.

[3]) Durch diesen Zug entsteht das sogenannte „Gambit des Damiano"; Weiß nimmt den B e5 mit dem Springer und gewinnt, wenn Schw. den Springer wieder nimmt; der beste 3. Zug des Sch. ist D d8—e7.

[4]) Schwarz kann dem Mat nicht mehr ausweichen, denn zöge er Kh6—g7, so würde Weiß Df5—f7† und dann h4—g5:‡ ziehen.

[5]) Das Aufopfern des Damenbauers, indem man ihn zwei Schritte gegen den feindlichen Königsbauern und Laufer zieht, läßt sich oft, sowohl beim Angriffe, wie bei der Vertheidigung mit Vortheil anwenden, weil es den eigenen Damenlaufer frei macht und dem Gegner einen Zug kostet; hier indeß hilft dieser Zug nichts mehr.

[6]) Zieht Schwarz statt dieses Zuges Lf8—e7, so gewinnt Weiß durch 9. h4—h5†, 10. d2—d4† und 11. f2—f4 oder h5—g6‡.

[7]) Nimmt Schwarz diesen Laufer, so giebt die Dame auf f5 Mat.

[8]) Die weiße Dame nimmt ein Feld ein, von welchem sie nach f5 ziehen kann.

[9]) Hätte Schwarz D d8—e7 gezogen, so würde Weiß in 6 Zügen mat sagen.

[10]) Schwarz verliert freilich durch diesen Zug den Thurm h8, doch wird er das Spiel länger halten können, als wenn er mit dem Könige gezogen hätte.

[11]) Weiß kann auch sehr gut jetzt d2—d3 ziehen; da er aber schon besser steht, giebt er lieber seinen Königsbauern Preis, um seine Figuren desto schneller zu entwickeln.

8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
d2-d4†	h2-h4[4])	Df5-f7	Ke1-f1	h4-g5‡	Th1-h5†	Lc4-e2†
g7-g5	d7-d5	Lf8-b4†	Lb4-d2	Kh6-g5:	Kg5-g4	‡
h2-h4	h4-h5†	d2-d4†	h5-g6‡	De5-h5†	Dh5-f7†	
Lf8-d6[6])	Kg6-h6	g7-g5	Kh6-g6:	Kg6-g7	‡	
	Ld5-b7:[7])	De5-a5[8])	Lb7-c6:	+		
h7-h6	Lf8-d6	Sb8-c6		—		
	Ld5-b7:	De5-f5†	d2-d4†	Df5-f7	+	
h7-h5	Lc8-b7:	Kg6-h6	g7-g5		—	
	De5-e8†	d2-d4†	h4-g5‡	g5-f6‡	De8-f7†	
Dd8-f6[9])	Kg6-h6	g7-g5	Kh6-g7	Kg7-f6:	‡	
Lc1-e3	Dh8-f6:	Lf1-c4	Sb1-d2	Ke1-e2	Lc4-f7†	Le3-h6†
De4-c2:[12])	Dc2-b2:	Lf8-b4†[13])	Db2-a1‡	Da1-h1:	Ke8-f8	‡
Lf1-b5†[15])	Th1-e1	f2-f3	+			
Ke8-d8[16])	Lc8-g4†		—			
Sf3-d4	Sd4-f5:	o—o	Le2-d3	+		
Sb8-c6	De4-f5:	Lf8-d6				

12) Er thäte besser, mit seiner Dame auf e7 zurückzugehen, in welchem Falle Weiß seinen Königslaufer nach e2 zieht; in der Regel ist es von schlechtem Erfolge, wenn die Dame ohne gehörige Unterstützung ins feindliche Spiel einbricht; sie erobert vielleicht eine Figur, während der Gegner sein Spiel so sehr entwickelt, daß sein Angriff unwiderstehlich wird.

13) Besser wäre es gewesen, mit der Dame Schach zu bieten und zurückzukehren.

14) Es ist besser den König zu ziehen, als den Laufer f1 vorzusetzen, weil Letzteres die Thätigkeit der weißen Figuren mehr hemmen würde.

15) Weiß spielte schlecht, wenn er mit der Dame den Springer g8 nähme, weil Schwarz durch Lc8—g4† remis machen würde.

16) Zieht Schwarz Etwas vor, so ist durch Th1—e1 die Dame verloren.

17) Dies ist der beste Zug des Sch., wodurch die Spiele ziemlich gleich zu stehen kommen, indem nun 4. De7—e4‡ folgen kann.

18) Dieser Zug des Weißen ist schlecht, denn Schwarz greift zwei Offiziere durch Bauern an, und wird den Springer gegen einen Bauern erobern.

19) Dieser Zug ist wohl, wie Walker 1841, S. 186 richtig bemerkt, noch besser als gleich den Königsbauern zu nehmen. Der Zug findet sich übrigens schon bei Lopez 1584 S. 161 und Selenus S. 339.

20) Dieser Zug ist nicht gut, da er das Vorgehen des D-Bauers, und dadurch die schnelle Entwickelung der schwarzen Offiziere, namentlich des D-Laufers verhindert; nur in sehr seltenen Fällen darf man Offiziere vor die noch nicht gezogenen Mittelbauern setzen.

21) Anfänger ziehen gern beim Beginne des Spieles die Thurmbauern einen Schritt, um sich, wie sie glauben, dadurch sicher zu stellen. Der Gegner gewinnt dabei aber nicht selten ein Tempo und die Stellung des vorgezogenen Bauers kann auch bei der Rochade oft unbequem werden. — Da Schwarz in der Entwickelung hier um einen Zug zurückbleibt u. durch den Zug Lf8-d6 überdies schon eingeengt steht, wird er durch den kleinsten Fehler von seiner Seite nun leicht bedeutend in Nachtheil gerathen.

22) Es ist selten gut, die Dame, außer zu einem entscheidenden Angriffe, früh ins Spiel zu bringen, weil der Gegner sie mit seinen leichten Offizieren und den Bauern angreifen und sich so schneller entwickeln kann.

23) Schwarz steht im Nachtheil, da er noch lange nicht wird den Lc8 entwickeln können.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
2.	(e2-e4)	(Sg1-f3)	(Lf1-c4)	d2-d4	d4-e5:	Dd1-d5	Ke1-e2	Dd5-e3:	Sf3-g5
	(e7-e5)	(Lf8-d6)	Sg8-f6	Sf6-e4:[1])	Ld6-c5	Le5-f2†	o—o	Lf2-b6	g7-g6
3.	. .	. .	. .		e4-e5	c2-c3	b2-c3:	Sb1-c3:[3])	+
				e5-d4:	Ld6-b4†	d4-c3:	Lb4-c3:		—
4.	. .	. .	. .		d4-e5:	Sf3-g5	f2-f4	e4-e5	Ke1-f1
				Sb8-c6	Ld6-e5:	o-o	Le5-d4[4])	Dd8-e7	Sf6-e8
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. ,	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .		Lc4-d5:	e4-d5:	c2-c4
						d7-d5	Sf6 d5:	Sc6-b4	c7-c6
7.	. .	. .	. .	. .		Sf3-e5:	f2-f4	e4-e5	Dd1-e2[9])
					Sc6-c5:[8])	Ld6-e5:	Le5-d6	Dd8-e7	
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Dd1-h5[10])	Dh5-e5:
							Sf6-e4:	Dd8-e7	
9.	. .	. .		d2-d4	Dd1-d4:	Dd4-g7:	Lc4-f7†	Dg7-h8:	+
			c7-c6[11])	e5-d4:[12])	Dd8-e7	De7-f6	Df6-f7:[13])		—

§. 3.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	e2-e4	Sg1-f3	[Sf3-e5:][15])	d2-d4	Lf1-c4	Lc4-f7†	Lf7-b3[16])	o—o	+
	e7-e5	Lf8-c5[14])	Dd8-e7	Lc5-b6	Sg8-f6	Ke8-f8	Sf6-e4:		—
2.	. .	. .	. .		f2-f4[17])	Se5-c4	Ke1-f2	Lf1-d3	Lc1-e3
				Lc5-d6	f7-f6	De7-e4†	Sb8-c6	De4-d4†	Dd4-d5
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3	Lf1-d3
							Ld6-f4:[18])	De4-f5	Df5-g5
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .		Se5-f7:[22])	Lc1-e3	Sb1-d2	Sf7-h8:	+
				d7-d6	De7-e4†[23])	Lc5-d4:	De4-e7		—
6.	. .	. .	. .		Dd1-h5†	Se5-g6:	Ke1-d1	Dh5-c5:	+
				f7-f6	g7-g6	De7-e4†	De4-g6:		—

1) Durch diesen Zug geht ein Offizier verloren, denn zöge Schwarz auch im folgenden Zuge Dd8—e7, um ein Abzugschach vorzubereiten, so würde Weiß dennoch e5—d6: spielen, da er hierdurch die schwarze Dame angreift.

2) Geht die D nach e7, so schlägt der S nach f7, und, wird er wieder genommen, schlägt der Thurm. Ginge aber sein König nach g7, so würde er durch Lc1-h6† zurückgetrieben.

3) Weiß hat einen Offizier gegen zwei B u. eine entwickeltere Stellung, muß also gewinnen.

4) Zieht Schwarz statt dessen h7—h6, so zieht Weiß h2—h4 und Schwarz darf den Springer g5 nicht nehmen.

5) Schwarz gewinnt durch das Preisgeben des Damenbauers einen Zug, was nothwendig ist, da Weiß Dh5—g6 zu ziehen droht.

6) Wollte er Sb4—c2: spielen, so wird sein Laufer f5 von der Dame genommen; Weiß kann seinen Thurm Preis geben und gewinnt durch Sf3—g5.

7) So steht Weiß mit einem Bauern mehr, gewiß besser. Hätte aber Weiß 11. Sg5—f7: gezogen, um, wenn der König wieder nimmt, durch Dd1—h5† den Laufer zu erobern, so hätte Schwarz dieses Schach durch g7 nach g6 gedeckt, und die Dame durfte den Laufer (wegen Th8—e8) nicht nehmen.

8) Dieser Zug kostet dem Schwarzen auf alle Fälle einen Stein.

9) Weiß durfte nicht rochiren, da Schwarz durch Ld6—c5† seinen Offizier gerettet hätte.

10) Weiß würde sehr schlecht gespielt haben, wenn er drn Laufer e5 genommen hätte, da Schwarz durch 8. Dd8—h4† ein besseres Spiel bekommen würde. Durch den Zug 8. Dd1—h5 gewinnt Weiß aber, denn rochirt Schwarz, so nimmt der Bauer den Laufer, geht aber die D vor den König oder nach f6, so nimmt die weiße Dame den Laufer.

11) Er will durch diesen Zug dem Laufer Platz machen, um den Damenbauern ziehen zu können: abgesehen davon, daß dies Manöver mehre Züge kosten würde, bemerken wir nur noch, daß der Laufer auf c7 nicht besonders gut steht; bei der Eröffnung ei-

10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
Th1-f1 / Dd8-e8[2])	Tf1-f7: / Tf8-f7:	Lc4-f7† / De8-f7:	Sg5-f7: / Kg8-f7:	+ / —				
Dd1-h5 / h7-h6	h2-h4 / d7-d5[5])	Lc4-d5: / Lc8-e6	Sg5-e6: / f7-e6:	Ld5-c6: / b7-c6:	c2-c3 / Tf8-f5	Dh5-e2 / Ld4-e5:	g2-g3	+
. .	. .	/ Lc8-f5	Sb1-a3 / Sc6-b4	Sg5-f3 / Sb4-d5:[6])	Sf3-d4: / Lf5-g6	Dh5-f3	+	
a2-a3 / Sb4-a6	o—o[7])	+						
+ / —								
+ / —								
Ld3-g6† / h7-g6:	Dd1-d5:	+ / —						
Th1-e1† / Sg8-e7	Kf2-g1 / Sb8-c6	Lc1-f4: / Dg5-f4:	Dd1-h5† / Ke8-f8	Te1-e4 / Df4-g5	Dh5-g5: / f6-g5:	Ta1-f1† / Kf8-e8[19])	d4-d5 / Sc6-b4	d5-d6[20]) + / —
. .	. .	. .	/ Ke8-d8	Te1-e4 / Df4-g5	Dh5-g5: / f6-g5:	d4-d5 / Sc6-b4	Sc4-e5[21]) / —	+ / —

ner Partie nimmt der Laufer am besten die Richtung auf den feindlichen fBauern ein.

[12]) Schwarz thäte besser, gleich mit der Dame vor den König zu gehen.

[13]) Zieht der schwarze König, so ist die Dame durch Lc1—g5 verloren.

[14]) Dieser Zug, der weder angreift noch deckt, ist nicht gut, da er die Entwickelung des weißen Spieles befördert.

[15]) Wir erinnern, daß mit diesen Klammern der eingeschlossene Zug als der beste, wenn auch nicht als der einzige gute Zug bezeichnet wird.

[16]) Der Laufer muß zurückgehen, weil sonst Schwarz durch d7—d6 einen Offizier gewinnen würde. Jetzt behält Weiß einen Bauer mehr und eine bessere Stellung.

[17]) Weiß kann auch statt dieses Zuges mit dem Springer nach f3 zurückgehen, und wenn die schwarze Dame den Königsbauer mit Schach nimmt, den Laufer nach e2 ziehen um dann zu rochiren. Auf die hier angegebene Art (f2—f4) entwickelt sich indeß das Spiel der Weißen auch sehr schön.

[18]) Dies ist der beste Zug des Schwarzen.

[19]) Der schwarze König geht nicht nach g8, weil 17. Sc3–d5 einen Offizier gewinnen würde.

[20]) Jetzt erobert Weiß einen Offizier, denn zieht Schwarz 18. c7—d6:, so nimmt Weiß diesen Bauer durch den Springer mit Schach und hernach den Sgringer b4 mit dem Thurme oder zieht 20. Sd6—f7; nimmt Schwarz aber 18. Sb4—d3:, so zieht Weiß 19. Te4—e7† und dann 20. c2—d3:.

[21]) Bei diesem und dem vorigen Spiele wird man die Bemerkung machen, daß die gedrängte Stellung des Schwarzen daher kommt, daß er bei Eröffnung der Partie gezwungen war, mehre Züge mit seiner von leichten Figuren bedrohten Königin zu thun, weßhalb ihm die Zeit fehlte, seine übrigen Steine gehörig zu entwickeln.

[22]) Weiß kann auch d4—c5: ziehen, obgleich wir Sc5—f7: für stärker halten.

[23]) Schwarz würde besser thun, den Springer mit der Dame zu nehmen; Weiß würde

§. 4. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	Sg1-f3	Sf3-e5:[2])	Lf1-c4	Se5-f7:	Th1-f1	f2-f3	Tf1-f2	Tf2-f1
	d7-d5[1])	d5-e4:	Dd8-g5	Dg5-g2:	Lc8-g4	Lg4-f3:	Dg2-g1†	Dg1-g4
2.	. .	. .	. .	Lc4-f7‡	Lf7-g8:	d2-d4	Th1-f1	Sb1-d2
				Ke8-e7	Th8-g8:	Dg5-g2:	Lc8-h3	g7-g6
3.	. .	. .	. .	. .	Dd1-h5	Th1-f1	Dh5-h4	Lf7-c4
					Dg5-g2:	Sg8-f6	Lc8-h3	g7-g5
4.	. .	. .	. .	. .	d2-d4	Th1-f1	Lf7-c4[4])	—
					Dg5-g2:	Lc8-h3	Sg8-f6	—
5.	. .	. .	. .	d2-d4	Th1-f1[5])	Lc4-e6:	d4-d5	
				Dg5-g2:	Lc8-e6	f7-e6:	Sb8-d7	+
6.	. .	. .	. .	. .	. .	d4-d5	d5-d6	Se5-f7:
						Le6-h3	Lf8-d6	Sb8-c6
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .		d2-d4	Se5-g4	Dd1-g4:	Dg4-e4‡	—	
		Dd8-e7	f7-f6	Lc8-g4:	De7-e4‡	d5-e4:	—	
9.	. .	[e4-d5:]	Dd1-e2	Sf3-d4	Sb1-c3	Sd4-f3	Sf3-g5	De2-b5†
		e5-e4	Dd8-e7	Sg8-f6[6])	De7-e5	De5-e7	Lc8-f5	
10.	. .		Sb1-c3	Lf1-b5†	o—o	Sc3-b5:	Tf1-e1	d2-d4
		Dd8-d5:	Dd5-e6	Lc8-d7	Ld7-b5:	Lf8-d6	f7-f6	a7-a6

§. 5.

	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	Sg1-f3	Lf1-c4	o—o[9])	Lc4-f7‡	Sf3-e5:	Tf1-e1	Lf7-g6	Se5-f7†
	Dd8-f6	Df6-g6[8])	Dg6-e4:	Ke8-d8[10])	Sg8-f6[11])	De4-f5	Df5-e6[12])	Kd8-e7
2.	. .	. .	. .	. .		Tf1-e1	Se5-c6†	Te1-e8†
					d7-d6	De4-f5[13])	Sb8-c6:	Kd8-d7
3.	. .	. .	. .		Tf1-e1	Te1-e5‡	d2-d4	Sf3-g5†
				Ke8-e7	De4-f4	Ke7-f7:[15])	Df4-f6[16])	Kf7-g6
4.	. .	. .	. .	. .	. .		Te5-d5†	Dd1-e1†
						Ke7-d6	Kd6-e7[17])	Ke7-f7:

dann 6. d4—c5: ziehen und bei besserer Stellung einen Bauern mehr haben.

1) Dieser Zug kann zwar ohne besondere Gefahr gemacht werden, jedoch bleibt Weiß wohl durch 3. e4—d5: etwas im Vortheile.

2) Weiß konnte auch sehr gut 3. d2—d4 ziehen; nimmt Schwarz dann 3. d5—e4:, so Weiß 4. Sf3—e5:, nimmt er aber 3. e5—d4:, so Weiß 4. Dd1—d4:, nimmt er nun 4. d5—e4:, so Weiß 5. Dd4 nach d8‡ und dann 6. Sf3—g5, wodurch Weiß stets ein gutes Spiel bekommt. — Hätte Weiß aber im dritten Zuge Sb1—c3 gezogen, so wäre der Bauer d5 vorgerückt, wodurch das Spiel der Weißen beengt wird.

3) Hätte Weiß mit der Dame den Bauer e4 genommen, so würde Sch. die Damen u. den Lc1 getauscht und dann durch Lh3—f1: den Thurm für den Laufer genommen haben.

4) Beide Spiele stehen wohl gleich. Schwarz sucht mit dem Könige nach c8 zu kommen, indem er ungehindert Sb8—d7 zieht, da Weiß nicht Se5—f7 ziehen darf, so lange er den Thurm f1 nicht noch ein Mal gedeckt hat. Deckt jedoch Weiß durch Sb1—d2 seinen Thurm, so spielt Schwarz g7—g6, um nachher Lf8—g7 oder h6 zu geben. Uebrigens kann Weiß leicht durch Dg2—h2: den Thurm f1 verlieren.

5) Nimmt Weiß erst 6. Lc4—f7‡, so wird das Spiel das der vorhergehenden Variante.

6) Zöge Schwarz 6. De7—e5, so würde Weiß den Springer auf b5 setzen, um dann d2 nach d4 zu ziehen.

7) Schwarz kann keinen der Springer nehmen, ohne die Dame zu verlieren. Der 9te Zug des Schwarzen a7—a6 war also nutzlos, da sich der Springer dennoch nicht zurückzieht.

8) Die schwarze Dame greift so zwei Bauern an, von denen Weiß nur einen decken kann; sollte Schwarz diesen Zug nicht thun, so fahre Weiß fort, seine Offiziere in Thätigkeit zu setzen, und Schwarz wird durch die Stellung

10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	
— / +								
Dd1-e2 / Lf8-h6	Se5-c4 [3]) / Lh6-d2†	Sc4-d2: / Sb8-c6	De2-b5 / Ta8-f8	Db5-b7: / e4-e3	Db7-c7† / Ke7-e8	f2-e3: / Tf8-f1†	Sd2-f1 / Tg8-f8	— / +
Se5-g6† / Ke7-d8	— / +							
Sf7-h8: / Sc6-e5	Dd1-e2 / Se5-c4:	De2-c4: / Dg2-f1†	Dc4-f1: / Lh2-f1:	Ke1-f1: / Sg8-f6	Lc1-g5 / Ke8-e7	Sb1-c3 / Ta8-h8:	Sc3-e4: / Ld6-h2:	— / +
Sf7-d6† / c7-d6:	Dd1-d6: / Sg8-e7	/ +						
+ / —								
d4-e5: / f6-e5:	Sf3-e5: [7])	+ / —						
Te1-e6† / d7-e6:	Sf7-h8: / h7-g6:	Sh8-g6†	+ / —					
Te8 f8: / Kd7-e7 [14])	Tf8-g8: / Th8-g8:	Lf7-g8:	+ / —					
Dd1-d3† / Kg6-h5	g2-g4† / K(h4.g4:)	Dd3-h3† / ‡						
d2-d4 / Df4-f6	Sf3-g5† / Kf7-g6	De1-e8† / Kg6-h6	Sg5-f7† / Kh6-g6	Sf7-h8† / ‡				

seiner Dame behindert und zu Vertheidigungszügen genöthigt werden.

[9]) Weiß kann auch durch d2—d3 seinen Königsbauer decken und seinen gBauer Preis geben. Nimmt diesen die Dame, so geht sie folgendermaßen verloren:

Weiß	Schwarz
d2—d3	4) Dg6—g2:
Th1—g1	5) Dg2—h3
Lc4—f7†	6) K(f7 oder d8)

und nun, je nachdem der schwarze König gezogen hat, entweder Sf3—g5† oder Tg1—g3, wodurch die Dame erobert wird.

[10]) Nimmt der König den Laufer, so ist seine Dame durch Sf3—g5† verloren.

[11]) Die Dame darf den Springer nicht nehmen, denn sie müßte sich, wenn Weiß 7. Tf1 nach e1 zieht, gegen den Thurm opfern, um das Mat auf e8 zu verhindern.

[12]) Nimmt Schwarz h7—g6:, so sagt Weiß durch Se5—f7† Mat.

[13]) Entfernt sich die Dame aus dem Spiele, z. B. nach a4, so gewinnt Weiß, indem er sie mit dem Laufer f7 angreift, und dann Se5—f7† zieht.

[14]) Der König zieht, um dem drohenden Abzug-Schach König und Dame auszuweichen.

[15]) Geht der König nach f6, so greift Weiß durch d2—d4 die Dame an, die nur nach g4 ziehen kann, wo sie durch h2—h3 verloren ist.

[16]) Geht die Dame nach g4, so ist sie durch Sf3—g5† verloren.

[17]) Geht der König nach c6, so gewinnt Weiß durch folgende Züge:

Weiß	Schwarz
Te5—d5†	8) Kd6—c6
Sf3—d4†	9) Ke6—b6
Td5—b5†	10) Kb6—a6
Dd1—e2	11)

So verliert Schwarz durch Abzugschach die Dame; wollte er diese jetzt ziehen, so erfolgt in wenigen Zügen das Mat.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
5.	(e2-e4)	(Sg1-f3)	(Lf1-c4)	o—o	c2-c3 ¹)	Dd1-b3	Db3-b7: ²)	Lc4-b5†
	(e7-e5)	(Dd8-f6)	(Lf8-c5)	d7-d6	Lc8-g4	Lg4-f3;	Df6-g6	Ke8-d8
6.	. .	. .	. .	c2-c3	d2-d4	e4-e5	c3-d4:	Th1-g1
				Sb8-c6	e5-d4:	Df6-g6	Dg6-g2:	Lc5-b4†
7.	. .	. .	. .	. .		d4-e5:	Sf3-e5:	o—o
					[Lc5-b6]	Sc6-e5:	Df6-e5:	Sg8-e7
8.	. .	. .	. .	. .	. .	o—o	d4-e5: ³)	Sf3-e5:
						d7-d6	Sc6-e5:	d6-e5:
9.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-g5 ⁴)	Sb1-d2	c3-d4:
						Df6-g6	e5-d4:	Lb6-d4:
10.	. .	. .		d2-d4	Sf3-d4:	f2-f4	o—o	Kg1-h1
			Sb8-c6	Sc6-d4: ⁵)	e5-d4:	Lf8-c5	d4-d3†	d3-c2:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	o—o	e4-e5	c2-c3
						Lf8-c5	Df6-b6	d4-c3:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		c2-c3
							Df6-g6	d4-c3:
13.	. .	. .	[d2-d4]	e4-e5	Sf3-d4:	c2-c3	—	
			e5-d4:	Df6-b6	Lf8-c5	Sb8-c6	+	
14.	. .	. .	. .	. .	[Lf1-c4]	e5-d6:	Dd1-e2†	Sf3-g5
					d7-d5	Lf8-d6:	Sg8-e7	f7-f6
15.	. .	. .	. .		Dd1-d4:	Sb1-c3	Dd4-c4	Sc3-d5
				Df6-g6	Dg6-c2:	Sb8-c6	Dc2-g6 ⁸)	Ke8-d8
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	Lf1-c4	o—o	c2-c3	Sf3-d4:	Dd1-a4†
				Sb8-c6	d7-d6	Sc6-e5	Se5-c4:	c7-c6

¹) 5. h2—h3 würde einfacher sein, Schwarz könnte darauf 5. Sg8—e7 ziehen und beide Spiele ständen dann vollkommen gleich.

²) Weiß müßte gleich 7. g2—f3 schlagen, nähme dann 7. Df6—f3: so zieht Weiß 8. Db3 nach b7:, worauf Schwarz die Partie durch Df3—g4—f3— remis hält. Weiß thäte besser 6. Lc4—e2 statt 6. Dd1—b3 zu ziehen.

³) Es würde nicht gut sein, 7. d4—d5 zu ziehen, weil dadurch der Königslaufer maskirt wird und Schwarz ungehindert einen Angriff gegen den rochirten König machen kann, indem er selbst nach der Damenseite, oder gar nicht rochirt und seine Bauern auf der Königsseite vorrücken läßt.

⁴) Das Angreifen der Dame mit dem Laufer auf g5 pflegt keinen besondern Erfolg zu geben, denn wenn die Dame auch wenig Plätze hat, auf welche sie gezogen werden kann, so ist es doch nur selten möglich, sie ihr alle abzuschneiden. Daher braucht der Nachziehende nicht zu eilig den schützenden Zug h7—h6 zu thun.

⁵) Schwarz könnte auch 4. e5—d4: nehmen, welches eine Variante des Schottischen Gambits sein würde, und falls Weiß 5. o—o, könnte Schwarz den gewonnenen Bauer nochmals durch 5. Lf8—c5 decken. Hätte Weiß statt 4. d2—d4, 4. c2—c3 gezogen, so könnte Schwarz durch 4. Lf8—c5 das Vorrücken des Damenbauers zu hindern suchen, jedoch würde dann Weiß dennoch den Damenbauer mit Vortheil nach d4 rücken. (Vergl. Eröffn. 1. Abschn. V.) Die Folge könnte nämlich sein:

c2—c3	4) Lf8—c5
d2—d4	5) e5—d4:
e4—e5	6) Sc6—e5:

Dd1—e2 und gewinnt einen Offizier gegen zwei Bauern.

⁶) Weiß hat zwar einen Bauer weniger, steht aber dafür bedeutend entwickelter.

⁷) Schwarz konnte den Laufer nicht nehmen, indem Weiß durch 14. f2—e3: die Rochade gehindert haben würde. Hätte Schwarz nämlich dann 14. o—o, so würde 15. Tf1—f7: gefolgt sein und 15. Tf8—f7:, Weiß 16. Ta1 nach f1, wodurch Weiß gewonnen haben würde.

⁸) Griffe der Springer noch ein Mal die Dame an, nämlich durch 7. Sc6—a5, so würde Weiß durch 8. Dc4—b5 und dann 9. Lf1 nach d3 gewinnen.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
g2-g3	—					
Lf3-e4:	+					
Sb1-c3	Lc4-f7†	+				
Dg2-h3		—				
Dd1-e2	—					
o—o	—					
Lc1-e3	Lc4-e6:	—				
Lc8-e6	Df6-e6:	—				
—						
+						
Dd1-c2:[6]	+					
Sb1-c3:	Sc3-a4					
Sg8-e7	Db6-c6	+				
Sb1-c3:	Sc3-d5	Dd1-d5:	a2-a4	Lc1-c3	Ta1-a3	+
Sg8-e7	Se7-d5:	Lc5-b6	a7-a5	o—o [7]		
Sg5-f7	De2-h5	+				
Th8-f8		—				
Lc1-g5†	Lf1-d3	o—o	+			
Lf8-e7	Dg6-e6					
	Lf1-d3	e5-f6:	Sd5-f6:	+		
f7-f6	Dg6-f7	g7-f6:		—		
Da4-c4:	Dc4-e2	f2-f4	+			
Lc8-e6	Sg8-e7					

Erläuternde Spiele für den Abschnitt I.

No. I.

(Vergl. Leitfaden 1848. S. 95.)

	Jänisch.	Petroff.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	d7—d5
3.	S f3—e5:	D d8—e7
4.	d2—d4	f7—f6
5.	S e5—f3	d5—e4:
6.	S f3—d2	f6—f5
7.	L f1—e2	S b8—c6
8.	S d2—b3	S g8—f6
9.	o—o	D e7—f7
10.	c2—c4	L c8—d7
11.	L c1—f4	o—o—o
12.	S b1—c3	h7—h6
13.	a2—a3	g7—g5
14.	L f4—d2	f5—f4
15.	d4—d5	S c6—e5
16.	S b3—d4	L f8—c5
17.	L d2—e1	T h8—g8
18.	b2—b4	L c5—e7
19.	f2—f3	e4—e3
20.	D d1—b3	g5—g4
21.	c4—c5	g4—f3:
22.	S d4—f3:	S e5—f3†
23.	L e2—f3:	S f6—g4
24.	D b3—c4	K c8—b8
25.	D c4—e4	T d8—e8
26.	d5—d6	L d7—c6
27.	D e4—d4	L c6—f3:
28.	T f1—f3	L e7—g5
29.	S c3—b5	c7—c6
30.	d6—d7	T e8—e6
31.	L e1—g3	e6—b5:,

wollte Schwarz hier nicht den Springer, sondern den Laufer g3 nehmen, so könnte Weiß mit der Dame den Springer schlagen. Es würde nämlich für Weiß kein Vortheil zu erlangen sein, falls er die Dame eroberte, hingegen wird er gewinnen, sobald er den Springer nimmt:

31.	....	f4—g3
32.	D d4—g4:	g3—h2†
33.	K g1—h1	D f7—d7:
34.	D g4—g3† und muß gewinnen.	

32.	L g3—f4†	S g4—e5
33.	L f4—e5†	T e6—e5:
34.	D d4—e5†	K b8—a8
35.	T f3—f7:	e3—e2

36. D e5—e8† T g8—e8:
37. d7—e8D‡ Mat.

No. II.

(Vergl. Funfzig Partien No. III. Der 2te und 4te Zug für Schwarz ist jedoch von uns umgewechselt worden.)

De la Bourdonnais. Mac Donnell.

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 D d8—f6
3. d2—d4 e5—d4:
4. L f1—c4 S b8—c6
5. c2—c3 d4—d3. Wir glauben, daß hier ohne Gefahr der Bauer c3 hätte genommen werden können, indem auf 6. Sb1—c3:, 6. Lf8—b4 folgen würde, um den drohenden Springer zu tauschen. Weiß hätte diese Fesselung jedoch vermeiden können, wenn er schon im 5ten Zug, statt c2—c3 zu ziehen, rochirte.
6. D d1—d3: d7—d6
7. o—o D f6—g6
8. L c1—f4 L f8—e7
9. S b1—d2 h7—h5
10. T f1—e1 L c8—h3
11. S f3—h4 L e7—h4:
12. D d3—h3: L h4—f6
13. e4—e5 d6—e5:
14. L f4—e5: L f6—e5:
15. f2—f4 S g8—e7
16. f4—e5: D g6—g4
17. D h3—g4: h5—g4:
18. S d2—b3 S e7—g6
19. e5—e6 f7—f5
20. T a1—d1 S c6—e5
21. L c4—d3 T h8—h5
22. L d3—c2 K e8—e7
23. S b3—d4 K e7—f6
24. T e1—f1 S g6—e7
25. b2—b4 T a8—h8
26. S d4—e2 T h5—h2:
27. S e2—g3 g7—g6. Schwarz hätte wohl gut gethan, hier mit dem Springer Schach zu bieten, um den Königslaufer zu nehmen, falls Weiß den Springer mit dem Bauer schlüge.
28. L c2—b3 K f6—g5
29. T d1—e1 S e5—d3
30. T e1—e3 S d3—f4. Es scheint, als hätte Schwarz mit Vortheil seinen fBauer vorrücken können, jedoch würde Weiß durch Sg3—e4† der Gefahr entgangen sein.
31. T f1—f2 T h2—h7
32. T f2—d2 S f4—h5
33. S g3—h5: T h7—h5:
34. K g1—f2 f5—f4
35. T e3—e5† S e7—f5
36. e6—e7 T h8—e8
37. T d2—d7 T h5—h7
38. T d7—e7: T e8—e7:
39. T e7—e7: T h7—e7:
40. T e5—e7: S f5—e7:
41. a2—a4 K g5—f5
42. a4—a5 K f5—e5
43. L b3—d1 g4—g3†
44. K f2—f3 S e7—d5
45. L d1—c2 g6—g5
46. b4—b5 S d5—c3:
47. b5—b6 a7—b6:
48. a5—b6: S c3—b5. 48. S c3 nach d5 würde die Partie für Schwarz entschieden haben.
49. K f3—g4 S b5—d6
50. L c2—d3 S d6—e4
51. L d3—e2 K e5—d4
52. L e2—f3 K d4—e5
53. L f3—e2 K e5—f6
54. L e2—f3 S e4—f2†. Dieser Zug verhindert Schwarz die Partie zu gewinnen, welche durch 54. Se4—d6—c8 noch für ihn entschieden gewesen wäre.
55. K g4—h5 g5—g4
56. L f3—b7: K f6—e7
57. L b7—c8 K e7—d6
58. L c8—g4: K d6—c6
59. K h5—g5 S f2—d3
60. L g4—e2 remis.

Wir geben über diesen Abschnitt I. weiter keine Beispiele, da die andern hier erwähnten schwachen Vertheidigungszüge unter guten Spielern nicht vorkommen.

Eröffnung 1. Abschnitt II.

(Bearbeitet von v. Bilguer.)

Gambit im Nachzuge auf den Königsspringer.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$	§. 1.	2. $\frac{Sg1-f3}{f7-f5}$	3. $\frac{Sf3-e5:}{\quad}$	Tab. 30. Col. 5—10.
	§. 2.	a.	3. $\frac{Lf1-c4}{f5-e4:}$	Tab. 30. Col. 14.
		b.	3. $\frac{\quad}{d7-d6}$	(Vergl. Abschn. III. §. 3.)
	§. 3.		3. $\frac{\quad}{Sg8-f6}$	
	§. 4.		3. $\frac{\quad}{Sb8-c6}$	Tab. 20. Col. 22—25.
	§. 5.		3. $\frac{e4-f5:}{\quad}$	Tab. 30. Col. 11—13.

Eigentlich hätten wir den Zug 2. f7—f5, welchen wir Gambit im Nachzuge nennen, zu den unregelmäßigen Gegenzügen stellen müssen, weil Weiß ein stärkeres Spiel erhält, sobald 3. Sf3 nach e5 nimmt. Da aber die folgende Ausführung, welche manches Eigenthümliche u. Neue enthält, etwas specieller als die meisten übrigen Spielarten und von einer Gesellschaft Spieler bereits früher fast durchgehends revidirt ist, so haben wir derselben einen besondern Abschnitt gewidmet. Es hielten während des Sommers 1839 fünf der stärksten Spieler der berliner Schachgesellschaft, zu denen der verstorbene Autor dieses Werkes und der Herausgeber ebenfalls gehörten, wöchentlich eine Zusammenkunft, und hatten dies Gambit zum Gegenstande ihrer Untersuchungen gewählt. Der ganze zweite Abschnitt enthält nun die Resultate dieser Forschungen, welche stückweise in den Zusammenkünften geprüft, und jetzt etwas abgekürzt, zu einer fortlaufenden Tabelle vom Verfasser verbunden worden sind.

Die hauptsächlichsten Autoren, in welchen man dies Gambit im Nachzuge findet, sind:

Lewis, 1842, S. 84, 88. 1844, S. 117, 236.
Walker, 1846, S. 238.
Greco (Hirschel), S. 112—116.
Cozio I., S. 280, 285, 288, 350, 353.
Cozio II. S. 342, 350, 354.
Ponziani, 1782, S. 105.
Palamède, 1843, S. 19.
Staunton, 1848, S. 92.

Von den einzelnen Varianten wollen wir besonders auf folgende aufmerksam machen: 1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{Sg1-f3}{f7-f5}$ 3. $\frac{Sf3-e5:}{\quad}$, dieser letzte Zug mag wohl der beste für Weiß sein: er nöthigt Schwarz 3. Dd8—e7 oder 3. Dd8—f6 zu ziehen. Wollte Weiß aber im dritten Zuge den Königsbauer nicht schlagen, so konnte er den ebenfalls guten Zug 3. Lf1 nach c4 thun. Es entsteht dadurch dieselbe Stellung, welche auch durch die Züge 1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{Lf1-c4}{f7-f5}$ 3. $\frac{Sg1-f3}{\quad}$ hervorgebracht werden kann. In dieser Lage des Spiels mag nun Schwarz am besten d7—d6 oder Sb8—c6 ziehen. Wegen des ersteren Zuges verweisen wir auf den Abschnitt III. Philidor'sche Vertheidigung: 1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{Sg1-f3}{d7-d6}$ 3. $\frac{Lf1-c4}{f7-f5}$, den zweiten Zug 3. Sb8—c6, werden wir in diesem Abschnitte betrachten. Wir bemerken aber noch, daß man auch zu dieser Position mit Umstellung der Züge auf eine dritte Art gelangen kann, nämlich: 1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{Sg1-f3}{Sb8-c6}$ 3. $\frac{Lf1-c4}{f7-f5}$ 2c.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**
2. Sg1—f3. f7—f5.[1])
3. Sf3—e5. Dd8—f6.

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1.	Sb1-c3 c7-c6 [3])	[Sc3-e4:] Df6-e6	Dd1-e2 d6-d5	Se4-d6† [4]) Ke8-d7	Sd6-f7 d5-c4:	De2-e6‡ Kd7-e6:	Lf1-c4‡ Ke6-e7	Sf7-h8 Lc8-e6	Lc4-d3 Sg8-f6
2.	. .	. .	. .	 Ke8-d8	Sd6-b7‡ Kd8-c7 [6])	De2-e6: Lc8-e6:	Sc4-a5 Kc7-b6	Lc1-d2 Sb8-d7	b2-b4 [7])
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Sb8-d7	Lc1-f4† [8]) Kc7-b6	Sb7-c5 Sd7-c5:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	d4-d5 	+	. .	. .	. .	. .	. .	 Lf8-c5:
8.	 Lc8-f5	g2-g4 Lf5-g6	Lf1-g2 c7-c6 [16])	Lg2-e4: Lg6-e4:	Sc3-e4: Df6-e6	Dd1-e2 d6-d5	Sc4-d6† [17]) 	+ —	
9.	 Sg8-e7	d4-d5 Df6-g6 [18])	Dd1-d4 Lc8-f5	Sc3-b5 [19]) 	+ —				
10.	 Df6-g6	f2-f3 [20]) Sg8-f6	f3-e4: Sf6-e4:	Dd1-e2 Lc8-f5	Sc4-d2 Sb8-c6	Sd2-e4: Sc6-d4:	De2-d3 	+ —	
11.	. .	 e4-f3: [21])	Dd1-f3: Sg8-f6	Lf1-d3 Dg6-g4	Df3-e3† Lf8-e7	o—o 	+		
12.	. .	Dd1-e2 Sg8-f6	f2-f3 Sb8-c6	Lc1-e3 Lc8-e6	— —				

[1]) Die Idee zu diesem Spiele findet sich bereits im Damiano, in einem Spiele, in welchem der Bauer f2 gegen den Anzug vorgegeben ist, der Zug aber, genau in der Stellung der Steine, wie er hier in der Tabelle vorkommt, ist zuerst von Gioachino Greco angegeben worden. Er ist sehr sinnreich und bei unrichtigem Gegenspiele zugleich angreifend. Weiß hat nun drei Gegenzüge: 1) Sf3—e5:, welches der beste ist, und durch den er Vortheil über den Gegner erlangt. 2) Lf1—c4, wodurch ebenfalls bei richtigem Spiele des Weißen die Partie desselben im Vortheil bleibt und 3) e4—f5:, wodurch Schwarz ein besseres Spiel bekommt.

[2]) Zieht Schwarz b7—b5, so geht der Springer nach e3 zurück.

[3]) Dieser Zug (c7—c6) giebt zu sehr interessanten Spielen Veranlassung. Schwarz droht im folgenden Zuge d6—d5 zu ziehen, und hat Weiß durch Sc3—e4: genommen, so greift der Bauer d5 beide Springer an. Diese können aber bei richtigem Spiele mit Vortheil gerettet werden. Uebrigens giebt es eine einfachere, ebenfalls gute Spielart, welche der Leitfaden, 1848, S. 94 andeutet. Der Bauer d4 kann vorgehen und e4 isoliren.

[4]) Weiß würde nicht gut gespielt haben, wäre er mit dem Springer c4 nach d6 gegangen, denn die Folge würde sein:

Weiß	Schwarz
Sc4—d6†	9) Ke8—d8

ziehe ich nun Lc1—g5†, so geht sein König nach c7 und ich verliere einen Springer; also

Se4—g5	10) De6—e2‡
Lf1—e2:	11) Lf8—d6:
Sg5—f7†	12) Kd8—e7
Sf7—h8:	13) Lc8—e6
Le2—d3	14) Sg8—f6
Lc1—g5	15) Sb8—d7
Sh8—g6	16) h7—g6:
Ld3—g6:	

Weiß steht wohl nicht auf Gewinn.

[5]) Wollte Schwarz nicht 15. Le6—g8 ziehen, so könnte er nur 15. g7—g6 thun, in wel-

4. Weiß: d2—d4. Schwarz: d7—d6.
5. Se5—e4. f5—e4: 3)
6. Sb1—c3. ....

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
Lc1-g5 Le6-g8 5)	o—o	+ —						
+ —								
d4-c5† Lf8-c5:	Sa5-b3	+ —						
 Kb6-a5:	Lf4-c7†] Ka5-b4	a2-a3† Kb4-c5:	b2-b4† Kc5-d4	o-o—o† Kd4-e4 9)	Lf1-d3† Ke4-d4	Th1-e1 10) Kd4-c3	Lc7-e5† d5-d4	Ld3-f1 + —
. .	 Ka5-a4	a2-a3 d5-d4 11)	b2-b3† Le6-b3:	c2-b3† Ka4-b3:	Ke1-d2 Ta8-c8	Ta1-b1† Kb3-a3: 12)	Lf1-c4 Tc8-c7: 13)	+ —
. .	. .	. .	. .	. .	. . .	 Kb3-a4	Lf1-b5† c6-b5:	Tb1-b4† Ka4-a3: 14)
d4-c5: Kb6-a5:	Lf4-c7† Sd7-b6 15)	c2-c3 Ta8-c8	a2-a4	+ —				

chem Falle Weiß noch für seinen Springer 2 Bauern bekommt. Schwarz würde dann die Bauern f2, g2, h2 nicht zurückhalten können, die ihm mindestens einen Stein kosten. — In dieser Position aber wird der Springer h8 nicht erobert werden können.

6) Ginge sein König nach d7, e7 oder e8, so würden die weißen Springer frei werden.

7) Weiß wird jetzt den Springer b7 nach c5 zurückziehen können und dann, mit zwei Bauern mehr, auf Gewinn stehen.

8) Weiß könnte auch, wie im vorigen Spiele, Lc1—d2 ziehen.

9) Geht der König nach c3, so folgt Td1 nach d3†, Td3—e3†, Lc7—e5‡.

10) Weiß kann auch Kc1—d2 oder Kc1—b2 ziehen und wird in 3 Zügen mat machen.

11) Schwarz muß diesen Bauer ziehen, um das durch b2—b3 drohende Mat abzuwenden.

12) Geht der König nach a2, so ist er in drei Zügen mat; Kb3—a4 s. d. folg. Spiel.

13) Weiß sagt in drei Zügen Mat.

14) Es könnte nun folgen:

24. Tb4—b5:	Ka3—a4
25. Tb5—b7	Lf8—c5:
26. Th1—a1†	Lc5—a3
27. Lc7—d6	Tc8—c3
28. Ld6—a3:	
+	—

15) Geht statt dessen sein König nach b4, so ziehe ich c2—c3† und rochire dann nach c1.

16) Schwarz bereitet den Zug d6—d5 vor, jedoch ohne günstigen Erfolg.

17) Tauscht Schwarz nun den Laufer gegen den Springer, so wird Weiß die Damen tauschen und den Bauer b7 gewinnen; zieht Schwarz aber als besten Zug 12. Ke8 nach e7, so Weiß 13. Sd6—f5† und rettet auf diese Art seinen Springer.

18) Zieht Schwarz 7. Lc8—f5, so folgt 8. g2 nach g4 und dann 9. Lf1—g2.

19) Weiß gewinnt einen Bauer.

20) Weiß konnte auch 7. Sc3—d5 ziehen, f2 nach f3 aber ist am besten.

21) Dies ist der beste Zug des Schwarzen; er verliert darauf keinen Bauer, doch ist Weiß ihm an Position sehr überlegen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
13.	(Sf3-e5:)	(d2-d4)	Lf1-c4	Lc4-f7†	h2-h4	Dd1-h5	Lc1-g5	Dh5-h8:
	(Dd8-f6)	f5-e4:	c7-c6	Ke8-e7[1])	h7-h6	Ke7-d6	h6-g5:	
14.	. .	. .		Sb1-c3	Sc3-b5	Se5-f7	Sf7-d6‡	+
			Sg8-e7	Df6-f5	Sb8-a6	d7-d5[2])		—
15.		Dd1-h5†	Se5-g6:	Lf1-e2[4])	Dh5-h3[5])	Dh3-h8:	Th1-f1	Dh8-h4
§. 2.	Dd8-e7[3])	g7-g6	De7-e4‡	Sg8-f6	h7-g6:[6])	De4-g2:	Ke8-f7	
1.	Lf1-c4[7])	Sf3-e5:[9])	[Se5-f7[11]]	Th1-f1	[Sf7-h8:]	Dd1-h5†	Dh5-h7:[13])	Dh7-g6‡
	f5-e4:[8])	Dd8-g5[10])	Dg5-g2:	d7-d5[12])	d5-c4:	g7-g6	Lc8-e6	Dg2-g6:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dh5-d5	Dd5-f7†[17])
							Lc8-h3	Ke8-d8
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dh5-b5†	Db5-c4:
							Sb8-c6	Lc8-b3
4.	. .	. .	. .	. .		[Lc4-e2[18])]	d2-d3	d3-e4:
					Lc8-g4	Lg4-h3	Lf8-d6[19])	Dg2-e4:[20])
5.	. .	. .	. .	. .	. .	f2-f3	Lc4-e2[21])	d2-d3
						Lg4-f3:	Lf8-e7	Le7-h4†
6.	. .	. .	. .	. .	Lc4-d5:	Dd1-e2	Ld5-c4[23])	Sf7-h8:[24])
					Lc8-h3[22])	Sg8-f6	Sb8-c6	Sc6-d4
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

[1]) Schwarz darf seinen König nicht nach d8 ziehen, denn Weiß würde Lf7—g8: spielen, und wenn der Thurm den Laufer wieder nimmt, durch Lc1—g5 die schwarze Dame gewinnen.

[2]) Durch diesen Zug verliert er seine Dame; wenn er sie retten will, muß er sie von f5 fortziehen, in welchem Falle Weiß durch 6. Sf7—h8: den Thurm nimmt und gleichfalls gewinnt.

[3]) Besser geht die Dame, wie in den vorhergehenden Spielen, nach f6.

[4]) Weiß könnte auch 6. Ke1—d1 ziehen, doch ist 6. Lf1—e2 besser, da der Angriff der Schwarzen so schneller zu Ende geht.

[5]) Die weiße Dame darf weder nach h4 noch g5, denn es würde folgen:

Weiß	Schwarz
Dh5—h4	7) De4—g2:
Sg6—h8:	8) Dg2—h1‡
Le2—f1	9) Dh1—e4†
oder:	
Dh5—g5	7) Th8—g8
Sb1—c3	8) De4—c6
Le2—f3	9) Dc6—e6†
Ke1—d1	10) Tg8—g6:

Schwarz steht in beiden Fällen besser.

[6]) Zieht Schwarz Th8—g8, so kann Weiß Sb1—c3 oder d2—d3 und dann Sg6 nach f4 ziehen.

[7]) Wie schon bemerkt wurde, erlangt Weiß auch, wenn er im 3ten Zuge Lf1—c4 zieht, bei richtigem Spiele Vortheil über den Gegner.

[8]) Ein anderer Zug des Schwarzen ist d7 nach d6; dann hat man genau dieselbe Stellung wie bei Philidor's Vertheidigung gegen das Königsspringerspiel nach dem dritten Zuge beider Spieler, wenn Weiß im dritten Zuge Lf1—c4 gezogen hat. Wegen der speciellen Ausführung dieses Spieles verweisen wir auf die unter der Bezeichnung „Philidor's Vertheidigung gegen das Königsspringerspiel" folgenden Tabellen. (Abschnitt III. §. 3. No. 1.)

[9]) Weiß darf nicht Lc4—g8: ziehen, denn es würde folgen:

Weiß	Schwarz
Lc4—g8:	4) Th8—g8:
Sf3—e5:	5) Dd8—g5
Se5—g4	6) d7—d5

und Schwarz steht besser.

[10]) Dieser Zug verschafft dem Schwarzen bei dem geringsten Fehler des Weißen einen sehr heftigen Angriff; spielt Weiß aber richtig, so wird er im Vortheile bleiben.

[11]) Weiß konnte statt dieses Zuges 5. d2—d4, u. zog Schwarz 5. Dg5—g2:, 6. Dd1 nach h5† ziehen und erhielt seinerseits einen sehr heftigen, aber nicht ganz correcten Angriff.

[12]) Dies ist ein richtiger Moment, um den Da-

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: f7—f5.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
+								
—								
			. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	
+								
—	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	
Sh8-g6:	f2-f4	Tf1-f3:	d2-d3	c2-d3:	Lc1-f4	Lf4-d6:	Sg6-h8[18])	+
Lf8-d6[14])	e4-f3:	Sb8-c6	c4-d3:	Sc6-b4	Le6-f7[15])	c7-d6:		—
Df7-f8‡	Df8-f7†	Df7-c4:	Sh8-f7	Sf7-h6	Dc4-b5†	f2-f4	Tf1-f3:	—
Kd8-d7	Sg8-e7	Sb8-c6	Ta8-f8	Sc6-e5	Kd7-c8	Se5-f3†	e4-f3:	+
Dc4-f7†	Df7-f8‡	Df8-f7†	Df7-c4	—				
Ke8-d8	Kd8-d7	Sg8-e7	Ta8-h8:	+	. . .		. . .	
Tf1-g1	Tg1-g7:	Ke1-d2	Kd2-c3	Kc3-b3	Tg7-g8‡	+		
Ld6-h2:	De4-h1†	Lh2-f4†	Lf4 e5†	Dh1-d1;		—		
Ke1-d2	Kd2-e1	Le2-f3:	Dd1-f3:	Tf1-f3:	—			
Lh4-g5†	Lg5-c1:	e4-f3:	Dg2-f3:	Lc1-b2:	+			
Lc4-b5†	De2-c4	Dc4-f7†	Df7-f8‡	Df8-f7†	—			
c7-c6	c6-b5:	Ke8-d8	Kd8-d7	Kd7-d6	+	. . .	. . .	
Lc4-f7†	De2-c4	Ke1-d1	—					
Ke8-d8	Sd4-c2‡	Sc2-a1:	+		. . .	. . .	. . .	

menbauer Preis zu geben; nimmt Weiß ihn durch Lc4—d5:, so wird er, wie wir später No. 6. zeigen werden, das Spiel verlieren.

[13]) Dies ist das einzige Feld (h7), welches die Dame mit Vortheil einnehmen kann; geht sie nach d5 oder b5, so wird Sch., wie unten gezeigt ist, sein Spiel vortheilhaft entwickeln.

[14]) Weiß hat nun einen Thurm und Bauer gegen einen leichten Offizier, steht aber augenblicklich sehr beengt, weshalb wir das Spiel noch einige Züge fortsetzen, um zu zeigen, wie er sich aus dieser Stellung losmacht.

[15]) Zieht Sch. 16. Sb4—c2† und nimmt dann den Thurm a1, so wird Weiß Lf4 nach d6: ziehen, und wenn Schwarz c7 nach d6: dagegen zieht, durch Tf3—f8† gewinnen. Nimmt Schwarz den Laufer d6 aber nicht, so wird Weiß mit einem Bauer mehr und wegen der schlechten Stellung des schwarzen Springers a1 im Vortheil sein.

[16]) Geht nun der Laufer f7—d5, so folgt 19. Tf3—e3† und Ke1—d2; geht der Laufer aber nach h5, so folgt 19. Tf3—f5, und wieder vom Laufer auf g4 angegriffen, 20. Tf5—g5, worauf Schwarz 20. Sg8—f6 ziehen muß. W. zieht dann 21. Ke1—d2; der S h8 wird in beiden Fällen gerettet.

[17]) Nimmt die Dame gleich den Bauer c4, so tauscht Schwarz die Damen, erobert den Springer h8 und hat einen Offizier mehr.

[18]) 8. Lc4—e2 ist der allein richtige Zug des Weißen, obgleich er dessen Spiel momentan etwas feststellt; auf jeden andern Zug, z. B. den hernach angeführten 8. f2—f3, gewinnt Schwarz oder macht mindestens remis.

[19]) Zieht Schwarz statt dessen 9. Sb8—c6, so nimmt W. 10. d3—e4; nimmt die schwarze Dame diesen Bauer, so folgt 11. Sb1—d2, nimmt ihn der Bd5, so 11. Dd1—d5; oder zieht Schwarz 10. Sc6—e5, so folgt 11. f2—f4 und Weiß steht immer besser.

[20]) Zieht Schwarz statt dessen 10. d5—e4:, so folgt 11. Dd1—d5 und Weiß steht besser.

[21]) Zieht Weiß 9. Tf1—f2, so kann Schwarz mit der Dame auf g1 Schach bieten, worauf der Thurm nach f1 zurückziehen muß; dann kann die Dame wieder nach g2 ziehen; bleibt Weiß nun bei diesen Zügen, so ist die Partie unentschieden.

[22]) Zöge Schwarz 7. Sg8—f6, so würde Weiß mit 8. Sf7—h8: den Thurm nehmen, da sein Laufer auf d5 durch den Zug Dd1—h5† gedeckt ist.

[23]) Zöge Weiß 9. Ld5—b7: und dann 10. Lb7—a8:, so würde Sch. 9. Ke8—f7: ziehen, die D tauschen u. durch 10. c7 nach c6 den Laufer auf a8 eingeschlossen halten.

[24]) Zöge Weiß 10. c2—c3, so tauscht Schwarz auf f1 die Damen und gewinnt dann durch Sc6—a5.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
8.	(Lf1-c4) / (f5-e4:)	(Sf3-e5:) / (Dd8-g5)	d2-d4 / Dg5-g2:	Dd1-h5† / g7-g6[1])	Lc4-f7† / Ke8-e7	Lc1-g5† / Sg8-f6	Dh5-h4 / Dg2-h1‡	Ke1-d2 / Lf8-g7
9.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Ke7-d6	Se5-c4† / Kd6-c6	Sb1-c3 / Dg2-h1‡[3])
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / d7-d5[4])
11.	. .	. .	. .	. .	— / [Ke8-d8]	Dh5-g5† / Dg2-g5:	Lc1-g5‡ / Lf8-e7	Lf7-g8: / Th8-g8:[6])
12.	. .	. .	. .	. .	. .	Lf7-g6: / Sg8-f6	Se5-f7† / Kd8-e8	Sf7-d6† / Ke8-d8
13.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dg2-h1‡	Ke1-e2 / d7-d6[9])	Lc1-g5† / Lf8-e7
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	(d7-d6 s. Abschn. III. §. 3.)			. .	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sg8-e7
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / h7-g6:	Lc1-g5† / Lf8-e7
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sg8-e7
21.	. .	. .	Lc4-f7† / Ke8-e7	d2-d4 / Dg5-g2:	Th1-f1 / d7-d6	Lf7-g8: / Th8-g8:	Se5-c4 / Dg2-h2:[11])	Lc1-g5† / Ke7-f7
22.	. .	. .	. .	. .	Dd1-h5 / Dg2-h1‡	Ke1-e2 / g7-g6	Lc1-g5† / Ke7-d6[12])	Sb1-c3 / Dh8-f3†[13])
23.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dh1-c1:	Lf7-g8: / Dc1-f4	— / +
24.	. .	. .	. .	Lf7-g8: / Dg5-g2:	Dd1-h5[14]) / Dg2-h1‡[15])	Ke1-e2 / Th8-g8:[16])	Dh5-f7† / Ke7-d6	Df7-g8: / Kd6-e5:
25.	. .	— / d7-d5	Dd1-h5† / g7-g6	Se5-g6: / Sg8-f6	Dh5-e5† / Lf8-e7	Sg6-e7:[18]) / Dd8-e7:	De5-e7‡ / Ke8-e7:	Lc4-e2[19]) / Th8-g8

[1]) Zieht der König, so wird W. schnell gewinnen.

[2]) Nimmt die Dame den Thurm nicht, sondern zieht 11. Dh1—g2, so folgt ganz das nämliche Spiel. Hätte Schwarz aber auch nicht den Thurm auf h1 genommen, sondern statt dessen gleich 9. Lf8—g7 gedeckt, so würde Weiß dennoch durch 10. Sb1—c3 gewinnen.

[3]) Schwarz kann nicht 10. g6—h5: die Dame nehmen, da er sonst durch 11. Lf7—d5 mat wäre.

[4]) Zieht Schwarz 10. d7—d6, so folgt 11. Lf7—e8† und im 16ten Zuge Mat.

[5]) Es könnte nun folgen:

19. Dh5—c6‡ Ke7—b8
20. Se5—d7† Lc8—d7:
21. D c6—b7 ‡. Zieht Schwarz in dieser Variante irgend einen andern Zug, so wird er eher matt.

[6]) Nähme Schwarz 10. Le7—g5:, so würde er durch 11. Se5—f7‡ das Spiel verlieren.

[7]) Was Weiß nun auch zieht, er wird immer Sa8 oder Thurm gegen Springer verlieren.

[8]) Der Springer giebt so ein immerwährendes Schach, denn wollte sich der schwarze König, demselben entziehen, indem er nach e7 ginge, so wurde er durch Dh5—e5 und Sd6—f7 mat werden. Gewinnen kann Sch. die Partie nicht; denn nimmt er 8. h7-g6, so verliert er durch 9. Lc1—g5† u. 10. Dh5—h8:. Will er ferner 8. d7—d6 ziehen, so verliert

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: f7—f5.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Sb1-c3	Lg5-f6†	Sc3-d5†	Dh5-f6:	+				
Dh1-a1:[2])	Lg7-f6:	Ke7-f8		—				
Ke1-d2	Lg5-e3:	+						
e4-e3†		—						
Sc4-e5†	Sc3-d5†	Dh5-e2†	Sd5-c7†	De2-b5†	Db5-a5†	Lf7-d5†	Da5-b5†	+
Kc6-b6	Kb6-a6	b7-b5	K(b7.b6)	Kb7-c7:	Kc7-b7	Sb8-c6	Kb7-c7[5])	—
Lg5-e7†	Sb1-c3	Sc3-d5†	Sd5-c7:	Sc7-a8:[7])				
Kd8-e7:	d7-d6	Ke7-f8	d6-e5:	Sb8-a6	+			
Sd6-f7†[8])	—							
Kd8-e8	—							
Sb1-c3	Lg5-e7†	Dh5-g5†	+					
h7-g6:	Kd8-e7:		—					
	Se5-f7†	Dh5-g4†	Dg4-e4†	Sc3-d5†	+			
Dh1-a1:	Kd8-d7	Kd7-c6	Kc6-b6		—			
		Sf7-d6†	Lg6-f5†	Lg5-f4†	Lf5-c8:	Lh5-d5†	Dd5-b7†	+
. .	Kd8-e8	Ke8-d7[10])	Kd7-d6:	Kd6-c6	a7-a6	Kc6-b6	Kb6-a5	—
Sb1-c3	Dh5-g4:	Se5-f7†	Sf7-d6†	Dg4-c8‡				
Lc8-g4†	D(a1:.h2:)	Kd8-e8	Ke8-d8					
	Lg5-e7†	Se5-f7†	Sf7-d6†	Dh5-f5†	+			
Dh1-a1:	Lf8-e7:	Kd8-e8	Ke8-d7		—			
			Dh5-f5†	Df5-c8†	Dc8-d8:‡			
. .	. .	Kd8-d7	Kd7-e8	Le7-d8				
Dh5-h8:	Dh8-g8†	Dg8-f7†	Sb1-c3	+				
Le7-g5:	Kd8-e7	Ke7-d6		—				
Dh5-h8:	Dh8-h7	+						
Kd8-e8		—						
—								
+								
Se5-f3:	Sc3-e4†	+						
g6-h5:	Kd6-c6	—						
Dg8-f8:	Df8-g7†[17])	—						
Dh1-c1:	Ke5-e6	—						
+								
—								

er auch; nämlich durch 9. Dh5—g5†, 10. Lc1—g5† und dann 11. Se5—f7†. Das Einzige was ihm noch bleibt ist 8. Dg2 nach h1†, welches jedoch, wenn Schwarz richtig spielt, remis macht (s. die folg. Varianten).

9) Nimmt Schwarz, statt 9. d7—d6 zu ziehen, den Lc1 durch 9. Dh1—c1, so giebt Weiß mit seinem Se5 immerwährend Schach.

10) Zöge der König wieder nach d8 zurück, so würde der Springer immer Schach bieten.

11) Schwarz hat jetzt zwei Bauern gewonnen, demnach steht Schwarz, des Freibauers h7 wegen, in Vortheil.

12) Zöge er den Springer nach f6, so würde Weiß 10. Dh5—h4 ziehen und dann ganz so gewinnen, wie es in dem vorhergehenden Theile der Tabelle ausgeführt ist.

13) Schwarz konnte den Thurm a1 nicht nehmen, da der Springer auf b5 Mat drohte.

14) Wollte Weiß erst den Thurm nach f1 ziehen, so würde er in Nachtheil kommen.

15) Zöge Schwarz 7. g7—g6, so würde der Springer diesen Bauer nehmen und beide Spiele kämen gleich zu stehen.

16) Zöge Schwarz jetzt 8. g7—g6, so wäre er in drei Zügen Mat.

17) Weiß giebt nun immerwährend Schach.

18) Nähme Weiß den Thurm, so würde er den Springer und Laufer dagegen verlieren.

19) Schwarz steht zwar entwickelter, Weiß hat

§. 3.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4	Sg1-f3	Lf1-c4	Sf3-e5:	d2-d4	Se5-f7	Ke1-f1	Lc4-d3
	e7-e5	f7-f5	Sg8-f6	Dd8-e7	d7-d6	De7-e4†	d6-d5	De4-e7[1])
2.	. .	. .	. .	. .	. .		Sf7-h8:	e4-e5
						d6-d5	d5-c4:	Sf6-e4
3.	. .	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3[4])	Sc3-e4:
						Th8-g8	Sf6-e4:	De7-e4†
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Sc3-d5
							f5 e4:	Sf6-d5:[5])
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Sc3-d5:
							d6-d5	De7-e4†
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		e4-e5
							c7-c6	d6-d5

§. 4.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4	Sg1-f3	Lf1-c4	Lc4-g8:[11])	d2-d4	Sf3-e5:	d4-e5:	Dd1-d5
	e7-e5	f7-f5	Sb8-c6	Th8-g8:	f5-e4:	Sc6-e5:	Dd8-e7[2])	Tg8-h8
2.	. .	. .	. .	. .		Sf3-d4:	Dd1-d4:	Dd4-d5
					e5-d4:[13])	Sc6-d4:	f5-e4:	Tg8-h8
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		o—o
							Dd8-e7	De7-e4:
4.	. .	. .	. .		Sf3-e5:	Se5-c6:	Dd1-h5†	Dh5-h7:
				f5-e4:	Th8-g8:[7])	b7-c6:	g7-g6	
5.	. .	. .	. .	d2-d4[8])	d4-e5:	o—o	Sb1-c3	b2-c3:
				Sg8-f6	Sf6-e4:	Lf8-c5	Se4-c3:	h7-h6
6.	. .	. .	. .		Sf3-e5:	Lc4-b5	o-o	Lb5-c6:
				f5-e4:	d7-d5	Sg8-e7	a7-a6	b7-c6†
7.	. .	. .	. .		Sf3-g5	d4-d5	Sb1-c3	f2-f4
				d7-d6[9])	Sg8-h6	Sc6-e7	c7-c6	c6-d5:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
								b7-b5
9.	. .	. .	. .	d2-d3	Sb1-c3	Lc1-g5	+	
				d7-d6	Sg8-f6			

jedoch einen Bauer mehr und eine sichere Position.

1) Nimmt die Dame den Bauer d4, so ist sie durch Abzugschach verloren.

2) Zieht Schwarz 10. De7—f7, so muß Weiß 11. f2—f3 oder 11. Sg6—f4 ziehen.

3) W. hat drei starke Bauern und einen Thurm gegen zwei leichte Steine; die schwarze Dame darf auf f7 nicht vorziehen, denn Weiß würde die Damen tauschen und durch f2—f3 den Se4 erobern. Zieht der König, so rochirt Weiß und der Springer e4 geht verloren.

4) Dieser Zug ist stärker als die Rochade, denn Schwarz könnte dann 7. d6—d5, und wenn der Bauer e4 nimmt, 8. De7—f7: spielen.

5) Schwarz darf nicht 9. d6—d5 ziehen, da dieser Bauer ungedeckt ist und vom Laufer c4 genommen würde. Nach dem Damentausche wird Weiß durch Sf7—d6: gewinnen.

6) Nimmt die schwarze Dame den Springer f7, so zieht Weiß 9. Sd5—f6†, und bekommt den Thurm g8 gegen seinen Springer.

7) Zieht Schwarz 9. c7—c6, so geht Weiß mit seinem Springer f7 nach d6† und erobert den Thurm g8.

8) Das Vorrücken dieses Bauers ist nothwendig, weil sonst durch c7—c6 der weiße Laufer abgesperrt und mit der Dame erobert werden konnte.

9) Schwarz konnte in den letzten Zügen noch anders ziehen, z. B. im zehnten Zuge Sf6 nach d5: statt Ke8—f7:, doch wird er nie den Umtausch eines Springers gegen den Thurm g8 vermeiden können.

10) So hat Weiß bei guter Stellung einen Bauern mehr.

11) In der Regel ist es nicht gut, den schon thätigen Königslaufer gegen den Sg8 abzutauschen, hier bringt es jedoch das Spiel des Schwarzen in Nachtheil.

12) Zieht Schwarz 7. Tg8—h8, so folgt auch 8. Dd1—d5, zieht er 7. Dd8—h4, so folgt 8. Sb1—c3 und Weiß entwickelt sein Spiel sehr vortheilhaft.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
+ / —							
Dd1-h5† / g7-g6	Sh8-g6: / h7-g6:[2])	Dh5-g6†[3])	+ / —				
Dd1-e2 / De4-e2†[5])	Ke1-e2:	+ / —					
Lc4-d5: / Lc8-e6[7])	Ld5-b7: / Le6-f7:	d4-d5[8])	+ / —				
Dd1-e2 / De4-e2†	Ke1-e2: / Ke8-f7	Sd5-f6† / Kf7-f6:	Lc4-g8:[9])	+ / —			
Sf7-d6† / Ke8-d8	Sd6-c8: / Kd8-c8:	Lc4-e2[10])	+ / —				
Dd5-e4: / d7-d6	Lc1-f4	+ / —					
o—o[14])	+ / —						
Dd4-c3 / Lf8-e7[15])	Tf1-e1 / De4-h4[16])	Dc3-c7:	+ / —				
+ / —							
Sf3-d4	+ / —						
f2-f3 / Lc8-f5	Sb1-c3	+					
e4-d5: / e5-e4	Lc4-b5† / Lc8-e7	Sg5-e6 / Dd8-b6	Sc3-a4 / Db6-a5†	Lc1-d2	+ / —		
Lc4-b3 / b5-b4	Sc3 e2 / f5-e4:	o—o / Lc8-f5	Se2-g3	+ / —			

13) Zieht Schwarz 5. Sc6 — d4:, so Weiß 6. Sf3 — e5:, greift den Springer d4 an, und droht D d1 — h5† zu ziehen.

14) Die Dame darf nicht D d5 — h5† — e5† und dann nach h8: ziehen, da sie durch L f8 — b4† verloren ginge; nach der Rochade steht Weiß aber sehr gut.

15) Geht die schwarze Dame nach e6, so folgt auch 9. T f1 — e1†, und Schwarz wird, was er auch ziehen mag, stets einen Offizier verlieren.

16) Die schwarze Dame muß nach h4 gehen, um den Zug L c1 — g5 zu verhindern; Weiß steht besser.

17) Nimmt er durch 5. S c6 — e5:, so bietet Weiß mit der Dame auf h5 Schach; setzt nun der Springer auf g6 vor, so folgt L g8 — h7: und Weiß steht besser.

18) Dieser Zug oder auch 4. d2 — d3, sind wohl noch stärker als 4. L c4 — g8:.

19) Dies scheint der beste Zug für Schwarz zu sein, dennoch wird Weiß stets ein etwas mehr entwickeltes Spiel behalten, indem Schwarz seinen Königslaufer nicht leicht in Thätigkeit setzen und folglich nicht bald rochiren kann. Zu der gegenwärtigen Stellung kann man auch noch aus dem Lauferspiel, der Philidor'schen Vertheidigung des Springerspiels und dem Giuoco piano gelangen, nämlich:

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	f7 — f5
3.	S g1 — f3	d7 — d6
4.	d2 — d4	S b8 — c6 ꝛc.

oder zweitens:

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	d7 — d6
3.	L f1 — c4	f7 — f5
4.	d2 — d4	S b8 — c6 ꝛc.

Endlich noch auf eine dritte Art aus dem Giuoco piano:

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — c4	f7 — f5
4.	d2 — d4	d7 — d6 ꝛc.

§. 5.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / f7-f5	e4-f5: / d7-d6 1)	d2-d4 / e5-e4	Dd1-e2 / Dd8-e7	Sf3-g5 / Sg8-f6 2)	g2-g4 / h7-h5	Lf1-h3 / h5-g4:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / d6-d5	g2-g4 / h7-h5
3.	. .	. .	. .	. .	Sf3-g5 / Lc8-f5:	Dd1-e2 / d6-d5	De2-b5 † / Sb8-c6	Db5-b7: 8) / Sc6-d4:
4.	. .	. .	— / e5-e4	Sf3-e5 / Sg8-f6 10)	Lf1-e2 11) / d7-d6 12)	Le2-h5† / Ke8-e7	Se5-f7 / Dd8-e8	Sf7-h8: / De8-h5
5.	. .	. .	. .	. .	— / h7-h5	Se5-g6 / Th8-h7	Sg6-f8: / Ke8-f8:	d2-d3 / d7-d5
6.	. .	. .	. .	. .	g2-g4 15) / d7-d6	g4-g5 / Lc8-f5:	g5-f6: / d6-e5:	f6-g7: / Lf8-g7: 16)
7.	. .	. .	. .	.	. .	— / d6-e5:	g5-f6: / Dd8-f6:	Dd1-h5 † / g7-g6

1) Der dritte Zug des Weißen (e4—f5:) ist nicht gut und giebt dem Schwarzen Gelegenheit, ein besseres Spiel zu bekommen. d7—d6 ist des Schwarzen bester Zug; den KBauer gleich vorzurücken, wäre nicht so gut. Das Spiel kann jetzt leicht den Charakter eines Gambits annehmen, in welchem Weiß unter nicht günstigen Umständen den Vertheidiger spielen muß.

2) Schwarz darf nicht d6 — d5 ziehen, da Weiß mit D e2 — h5† droht.

3) Schwarz konnte auch d6—d5 ziehen, wodurch die Stellung des folgenden Spieles entstanden wäre. Durch f5 — g4: gewinnt er aber einen Offizier.

4) Schwarz hat einen Offiizier für einen Bauer und eine sehr gute Stellung.

5) Weiß kann den L h5 nicht zum zweiten Male decken und bekommt höchstens einen Bauer (durch L h5 — f3) für denselben.

6) Deckt Weiß den Bauer d4 durch c2 — c3, so deckt Schwarz den B b7 durch T a8—b8 und steht entwickelter als Weiß.

7) Schwarz darf nicht c7—c6 ziehen, da die weiße Dame auf f7 Mat droht.

8) Hätte Weiß S b1 — c3 gezogen, so könnte Schwarz c7—c6 ziehen, denn, wenn Weiß die Dame nimmt, so nimmt der Laufer f5 die Dame wieder.

9) Schwarz steht, wegen der Position seiner Bauern und seiner Dame, besser als Weiß.

10) Geht die Dame nach f6, so gewinnt Weiß durch 4. D d1—h5†; zieht Schwarz nun 4. g7—g6, so Weiß 5. f5—g6:, nimmt er nun durch 5. h7—g6:, so nimmt die Dame wieder und Weiß hat zwei Bauern mehr.

11) Dies ist einer der wirksamsten Angriffe, und Schwarz kommt, wenn er nicht sehr vorsichtig spielt, leicht in Nachtheil. Sein bester Zug ist h7 — h5.

12) Zieht Schwarz 5. L f8 — c5, um durch Preisgeben des gBauers die Rochade zu erlangen, so wird Weiß, nachdem Schwarz rochirt hat, g6 — h7† ziehen und besser stehen.

13) Weiß steht besser, da der Springer h8 wohl nicht erobert werden kann; wollte Schwarz z. B. 10. g7—g6 ziehen, so nimmt 11. f5 nach g6:, zieht er nun 11. L f8 — g7, so folgt 12. g4 — g5, hernach S h8 — f7 und S f7 — h6.

14) Weiß darf jetzt weder 10. f2 — f3 noch 10. L e2 — h5: ziehen, da Schwarz in beiden Fällen durch 10. D d8—h4 ein besseres Spiel erhielte; so kann Weiß den Bauer f5 nicht halten, und nach dessen Verluste werden beide Spiele gleich stehen.

15) Dieser Zug, welcher den Bauern f5 momentan deckt, ist nicht gut, weil Weiß seinen Bauer auf g4 nicht genügend unterstützen kann.

16) Die Spiele sind nun wohl gleich; Schwarz hat freilich einen isolirten Doppelbauer, dieser ist aber von zwei Laufern unterstützt und beengt das Spiel des Weißen sehr.

17) Schwarz steht wegen seiner vorgerückten Bauern etwas besser.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Lh3-g4:	Sg5-e5	Se6-f8:	Lc1-g5	Sb1-c3	Lg5-f6:	Sc3-d5	De2-e4:
g7-g6	g6-f5:	Ke8-f8:	f5-g4:[3]	De7-f7	Df7-f6:	Df6-f7	Lc8-f5[4] +
Lf1-h3	Lh3-g4:	Sg5-e6	Se6-f8:	Lc1-g5	Lg5-f6:	Lg4-h5	—
h5-g4:	g7-g6	g6-f5:	Ke8-f8:	c7-c6	De7-f6:	Df6-h6[5] +	
Lf1-b5†	Db7-b5†	Db5-b7	Db7-a7:[8]	Sg5-h3	g2-h3:	—	
Sd4-b5:[7]	Dd8-d7	Ta8-c8	h7-h6	Lf5-h3:	Dd7-h3:[9]	—	
Dd1-h5:	g2-g4	+					
Sf6-h5:	Sh5-f6[13]						
d3-e4:	—						
Sf6-e4:[14]	—						
—							
—							
f5-g6:	Dh5-e2						
h7-g6:	Df6-f3[17]	+					

Erläuternde Spiele für den Abschnitt II.

No. I.

v. Blgr. v. Hud. L.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 f7 — f5
3. S f3 — e5 D d8 — f6
4. d2 — d4 d7 — d6
5. S e5 — c4 f5 — e4:
6. S b1 — c3 c7 — c6
7. S c3 — e4: Herr v. d. Goltz hat den Herausgeber 1845 darauf aufmerksam gemacht, daß hier einfacher und ebenfalls mit Vortheil 7. d4 — d5 geschehen könne.
7. . . . . D f6 — e6
8. D d1 — e2 d6 — d5
9. S c4 — d6†; in der Tabelle ist bereits ausgeführt worden, daß 9. S e4 — d6† ein besseres Zug ist.
9. . . . . K c8 — d8
10. S e4 — g5 D e6 — e2†
11. L f1 — e2: L f8 — d6:
12. S g5 — f7† K d8 — e7
13. S f7 — h8: S g8 — f6
14. L c1 — g5 L c8 — e6
15. L e2 — d3 S b8 — d7
16. S h8 — g6† h7 — g6:
17. L d3 — g6: S d7 — f8
18. L g6 — d3 K e7 — f7
19. o—o—o S f6 — g4, dies ist offenbar ein nutzloser Zug, weil Schwarz den Springer verlieren würde, wenn er den Bauer f2 damit schlüge.
20. h2 — h3 S g4 — f6
21. g2 — g4 S f6 — e4
22. L g5 — e3 S f8 — g6
23. f2 — f3 S e4 — f6
24. L d3 — g6† K f7 — g6:
25. f3 — f4 L e6 — g8
26. f4 — f5† K g6 — h7
27. g4 — g5 T a8 — e8
28. K c1 — d2 S f6 — e4†
29. K d2 — d3 S e4 — g3
30. g5 — g6† K h7 — h8
31. T h1 — f1 T e8 — f8. Wenn Schwarz den Thurm f1 genommen hätte, würde er sein Spiel in eine sehr bedrängte Lage gebracht haben, weil es ihm dann nicht mehr möglich gewesen wäre, den L g8 ohne Verlust zu bewegen und seinen König frei zu machen.
32. L e3 — f4 L d6 — f4:
33. T f1 — f4: T f8 — f5:
34. T d1 — f1 L g8 — e6
35. T f1 — f2 T f5 — f4:
36. T f2 — f4: L e6 — f5†
37. K d3 — d2 L f5 — g6:
38. T f4 — f8† K h8 — h7
39. T f8 — b8 S g3 — e4†
40. K d2 — c1 L g6 — f5
41. T b8 — b7: L f5 — h3:
42. T b7 — a7: K h7 — h6
43. T a7 — c7 g7 — g5
44. T c7 — c6† K h6 — h5
45. a2 — a4 g5 — g4
46. T c6 — c8 g4 — g3
47. T c8 — h8† K h5 — g4 und gewinnt. — +

No. II.

v. Blgr. v. Hud. L.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. S g1 — f3 f7 — f5
3. S f3 — e5: D d8 — f6
4. d2 — d4 d7 — d6
5. S e5 — c4 f5 — e4:
6. S b1 — c3 L c8 — f5
7. S c3 — d5 D f6 — f7
8. S c4 — e3 L f5 — e6
9. c2 — c4 c7 — c6
10. S d5 — c3 d6 — d5
11. c4 — c5. Es ist gewöhnlich nicht gut, diesen Zug zu thun, weil Schwarz nachher mit b7 — b6 seinen Königslaufer wieder frei machen kann une ein Tempo dabei gewinnt.
11. .... S g8 — f6
12. L f1 — e2 b7 — b6
13. b2 — b4 a7 — a5
14. D d1 — b3 a5 — b4:
15. D b3 — b4: b6 — c5:
16. d4 — c5: D f7 — a7
17. o — o L f8 — c5:
18. D b4 — b3 o — o
19. a2 — a4. Dieser Zug ist ein großer Fehler, aber es befindet sich das Spiel der Weißen auch ohne denselben schon in einer sehr schlechten Lage.
19. .... D a7 — f7
20. D b3 — c2 d5 — d4
21. S c3 — e4: S f6 — e4:
22. D c2 — e4: d4 — e3:
23. f2 — e3: D f7 — g6
24. T f1 — f8∔ L c5 — f8:
25. D e4 — e5 S b8 — d7
26. D e5 — c7 L e6 — d5
27. L e2 — f1 S d7 — c5
28. a4 — a5 L f8 — d6
29. D c7 — b6 T a8 — f8
30. a5 — a6 T f8 — f1∔
31. K g1 — f1: D g6 — g2∔
32. K f1 — e1 S c5 — d3†
33. K e1 — d1 L d5 — f3‡
Mat.

No. III.

M.... H.......
1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 f7 — f5
3. S f3 — e5: D d8 — f6
4. d2 — d4 d7 — d6
5. S e5 — c4 f5 — e4:
6. S b1 — c3 S g8 — e7
7. d4 — d5 D f6 — g6
8. h2 — h3 h7 — h5
9. L c1 — f4 L c8 — f5
10. D d1 — d4 a7 — a6
11. a2 — a4 S b8 — d7
12. o—o—o S d7 — f6
13. L f4 — d6: c7 — d6:
14. S c4 — d6∔ K e8 — d7
15. S d6 — b7: S e7 — c8
16. d5 — d6 K d7 — e8
17. D d4 — e5† K e8 — d7
18. L f1 — b5† a6 — b5:
19. D e5 — b5∔ K d7 — e6
20. S b7 — d8‡ Mat.

No. IV.

(Vergl. Chronicle I. S. 68. Game XXI.)

Lewis. ....
1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 f7 — f5
3. L f1 — c4 S b8 — c6
4. L c4 — g8: T h8 — g8:
5. d2 — d4 S c6 — d4:
6. S f3 — d4: e5 — d4:
7. D d1 — d4: f5 — e4:
8. D d4 — d5 T g8 — h8
9. D d5 — h5† g7 — g6
10. D h5 — e5† K e8 — f7
11. o — o L f8 — g7
12. D e5 — d5† K f7 — e8
13. f2 — f3 e4 — f3:
14. T f1 — e1† K e8 — f8
15. D d5 — f3∔ K f8 — g8
16. L c1 — g5 D d8 — f8
17. D f3 — d5† D f8 — f7
18. T e1 — e8† L g7 — f8
19. L g5 — h6 d7 — d6
20. T e8 — f8:‡ Mat.

Eröffnung 1. Abschnitt III.

Philidor's Vertheidigung der Springerpartie.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2 — e4 / e7 — e5	§. 1.	a.	2. Sg1 — f3 / d7 — d6	3. d2 — d4 / Lc8 — g4	Tab. 22.	Col. 31 — 34.
		b.		3. — / Sg8 — f6	Tab. 22. / Tab. 23.	Col. 35. / Col. 1.
		c.		3. — / e5 — d4:	Tab. 23.	Col. 14.
	§. 2.			3. — / f7 — f5	Tab. 23.	Col. 2 — 12.
	§. 3.			3. Lf1 — c4 / f7 — f5	Tab. 23.	Col. 22 — 35.
	§. 4.	a.		3. — / Lc8 — e6	Tab. 23.	Col. 16 — 17.
		b.		3. — / Sg8 — f6		
		c.		3. — / c7 — c6	Tab. 24.	Col. 1 — 8.

Damiano führt als Gegenzug auf 2. Sg1 nach f3 2. Sb8 — c6 aus. Lopez, 1561, verwarf diesen Zug, weil er meinte, daß Weiß dann mit 3. Lf1 — b5 ein überlegenes Spiel bekomme. Er schlug deshalb 2. d7 — d6 vor. Selenus, der die Spiele des Lopez ins Deutsche übertragen hat, sagt S. 331: Folget ferner | wie der Schwarze | nach der Andern manier | des K. Soldaten | mit seiner K. Soldaten | beschütze | (2. d7 — d6) .... Diese Art nun | ist die sicherste | und freyeste | die Steine | zu ziehen: unangesehen | dieselbe | nicht so wol und gut | alsz die Erste (2. Sb8 — c6) | in des Damiani augen | sich wil ansehen lassen.

Später hat man sich aber überzeugt, daß 2. d7 — d6 wenn auch ein sicheres, doch kein besonders gutes Spiel giebt. Man ist daher nach Gianutio's (1597, Blatt 8) Vorgang auf 2. Sb8 — c6 zurückgekommen, Philidor allein hat noch ein Mal den Zug des Lopez wieder aufzunehmen versucht und in seiner Analyse du jeu des Échecs behauptet, daß 2. d7 — d6 nicht allein gut sei, sondern dem Nachziehenden sogar ein so starkes Spiel verschaffe, daß es für Weiß nicht rathsam erscheine, 2. Sg1 — f3 zu ziehen.

Philidor gründet seine Behauptung darauf, daß Schwarz seine Bauern in das Centrum bringen könne. In den folgenden Ausgaben, 1777 und 1790, zweifelt er selbst aber schon an der Richtigkeit seiner Ausführung, und in der That läßt sich, wie wir nachher zeigen werden, das Centrum der schwarzen Bauern, wenn es sich bildet, stets mit Vortheil für Weiß sprengen. Der Laufer f8 muß daher zunächst eingeschlossen bleiben, während Weiß durch 3. Lf1 — c4 oder 3. d2 — d4 sein Spiel freier entwickelt.

Von den Autoren, welche namentlich über diese Eröffnung geschrieben haben, würden etwa folgende zu nennen sein:

Lopez, 1584, S. 155, 158.
Philidor, 1790, I. S. 36, 45. II. S. 34.
Allgaier Tab. IV.
Lewis I. 1842, S. 75. II. 1834, S. 55.
Cozio I. S. 313. II. S. 285, 327, 371.
Lolli S. 121, 164, 366.
Ponziani S. 90, 101.
Walker, 1842, S. 47.
Koch, Coder I. S. 343 u. s. w.
Jänisch II. 46, 276.
Schachzeitung 1848, S. 254.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1.	d2-d4 [2])	d4-e5:	Dd1-f3:	Lf1-c4	Df3-b3	Sb1-c3	o—o	Sc3-b5	Lc1-g5
	Lc8-g4	Lg4-f3: [3])	d6-e5:	Dd8-f6	b7-b6	c7-c6	Lf8-d6 [4])	Sg8-h6	Df6-g6
2.	. .	. .	g2-f3:	Dd1-d8†	f3-f4 [5])	+			
			d6-e5:	Ke8-d8:					
3.		Lc1-g5 [7])	d4-e5:	Dd1-f3:	Df3-b3	Lf1-c4	Lg5-f6:	Sb1-c3	Ta1-d1
	Sg8-f6 [6])	Lc8-g4	Lg4-f3:	d6-e5:	b7-b6	Dd8-d7	g7-f6:	Lf8-g7	Dd7-e7
4.	. .		Dd1-d4:	Sb1-c3	o—o—o	Dd4-d2	—		
		e5-d4:	Lf8-e7	o—o	Sb8-c6	Lc8-e6	— [10])		
5.		Dd1-d4: [11])	Lf1-b5	Dd4-d1 [12])	Sf3-e5:	Dd1-d5	+		
	[e5-d4:]	Sb8-c6	Lc8-d7	Sc6-e5	d6-e5:		—		
6.	. .	. .	. .		Lb5-c4	Sf3-g5	Lc4-d5:	+	
				Sc6-b4	Sg8-f6	d6-d5		—	
7.	. .		Sb1-c3	Lc1-e3	+				
		Sg8-f6	Lc8-g4	[13])					
§. 2.									
1.		d4-e5:	Sf3-g5	f2-f4 [16])	c2-c4	Sb1-c3	h2-h4	Sg5-h3	Sc3-a4
	f7-f5 [14])	f5-e4:	d6-d5 [15])	Lf8-c5	c7-c6	Sg8-e7	h7-h6	o—o	Le5-b4†
2.	. .	. .	. .	[e5-e6] [19])	Sg5-h7: [21])	Dd1-h5†	Dh5-g6†	Lc1-h6:	Dg6-e6†
				Sg8-h6 [20])	Th8-h7:	g7-g6	Th7-f7	Lc8-e6:	Tf7-e7
3.	. .	. .	. .	. .		Sh7-f8:	Lc1-h6:	—	
					Lc8-e6	Ke8-f8: [22])	Th8-h6:	—	
4.	. .	. .	. .	. .	c2-c4	Sb1-c3	a2-a3	a3-b4: [24])	Dd1-d4:
					Lf8-b4† [23])	d5-d4	e4-e3	Dd8-g5:	Sh6-f5

[1]) Der zweite Zug (d7—d6) ist der von Philidor für den stärksten gehaltene; nur deshalb haben wir dem hier entwickelten Spiele den Namen Philidor's gegeben.

[2]) Dies oder Lf1—c4 ist der beste Zug. Schwarz hat jetzt mehrere Gegenzüge; 1) 3. Lc8—g4, 2) 3. f7—f5, 3) 3. Sg8 nach f6 und 4) am sichersten 3. e5—d4:.

[3]) Nimmt Schwarz 4. d6—e5:, so tauscht Weiß die Damen und erobert den Bauer e5. Weiß kann statt 4. d4—e5: auch 4. c2—c3 ziehen. Der folgende Zug des Weißen 5. Dd1—f3: ist nicht so stark als 5. g2—f3:, er ist aber gegen einen etwas schwächeren Spieler anzurathen. Durch g2—f3: erlangt Weiß einen kleinen Vortheil in der Stellung.

[4]) Er sucht 10. f2—f4 zu verhindern; Weiß könnte diesen Zug dennoch thun, allein es wäre etwas gewagt. Besser zöge Schwarz 9. Lf8—c5; auf 10. Kg1—h1 darf er dann aber nicht den Bauer f2 nehmen.

[5]) Deckt Schwarz nun durch 7. Lf8—d6, so nimmt Weiß und zieht dann f2—f4! nimmt Schwarz aber gleich 7. e5—f4:, so schlägt Laufer c1 wieder und steht entschieden besser. Auf 7. f7—f6 schlägt Weiß gleichfalls und isolirt dem Gegner den Königsbauer.

[6]) Dieser Zug ist gleich 5. e5—d4:, sicherer als 3. f7—f5; Weiß wird Lf8 eingeschlossen zu halten suchen.

[7]) 4. Sb1—c3 dürfte besser sein. (s. No. 7.)

[8]) Setzt der Springer b8 auf d7 vor, so wird er getauscht und der schwarze König bekommt hernach ein verderbliches Abzugschach; zieht Schwarz 13. c7—c6, so folgt 14. Sd5—c7†, 15. Lb5—e2 und dann wird der Thurm a8 erobert.

[9]) Schwarz darf nicht 14. c7—c6 ziehen, da Weiß durch 15. Se3—f5 gewinnen würde; der beste Zug war wohl 14. Sb8 nach c6, in welchem Falle Weiß auch 15. Se3—f5 zieht; opponirt Schwarz nun die Thürme, so rochirt Weiß mit Aussicht auf Gewinn.

[10]) Schwarz wird den Angriff auf die feindliche Rochade erlangen.

[11]) Wenn Weiß mit dem Springer f3—d4: nimmt, so zieht Schwarz 4. d6—d5 und macht sein Spiel frei.

[12]) Weiß könnte auf c6 nehmen und 7. c2 nach c4 ziehen.

[13]) Schwarz steht etwas unbequemer, und würde auch durch Verdoppelung eines Bauers auf f3 keinen Vortheil erlangen.

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: d7—d6. [1])

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Sb5-d6‡	Ta1-d1	Td1-d8†	Lg5-d8:	Lc4-f7:	+				
Dg6-d6:	Dd6-c7	Dc7-d8:	Ke8-d8:		—				
Sc3-d5	Lc4-b5†	Sd5-e3	Se3-f5	Lb5-c6:	o—o	Td1-d5	Td5-d6	+	
De7-c5	Ke8-f8 [8])	a7-a6 [9])	Sb8-c6	Dc5-c6:	Dc6-e6	c7-c6		—	
Lc1-d2	Dd1-d2:	c4-c5	c5-b6:	b2-b3	Lf1-e2	Sh3-g1	Th1-h2	Dd2-b2	—
Lb4-d2‡	d5-d4	b7-b5	a7-b6:	Lc8-e6	Se7-f5 [17])	Sf5-g3	e4-e3	d4-d3 [18])	+
De6-g6†	Lh6-f8:	Sb1-c3	+						
Te7-f7	Ke8-f8		—						
Dd4-e5 [25])	Ke1-f2	g2-g3	De5-d4:	e6-e7 [26])	—				
e3-f2‡	Dg5-h4†	Dh4-d4†	Sf5-d4:		—				

Die offene g-Linie möchte dann die kurze Rochade für Schwarz bedenklich machen.

[14]) Philidor und andere Autoren erklären 3. f7—f5 für den besten Zug; wir sind jedoch der Meinung, daß er weder gegen 3. Lf1—c4 noch gegen 3. d2—d4 Stich hält.

[15]) Schwarz darf nicht 3. d6—e5: ziehen.

[16]) Dieser Zug, welchen wir, wie die ganze Variante, aus dem Philidor entlehnen, ist schwach und läßt dem Schwarzen Zeit, sich zu entwickeln; weit stärker ist 6. e5 nach e6.

[17]) Dieser Zug fesselt das Spiel des Weißen sehr und unterstützt das Vordringen der schwarzen Centribauern.

[18]) Der Laufer e2 geht jetzt nach f3, worauf Schwarz 21. Tf8—f4:, und wenn Weiß rochirt, 22. Tf4—a4: zieht und einen überwiegenden Angriff erhält.

[19]) Weiß droht im folgenden Zuge Sg5—f7. Der Bauer e6 wird nur gegen Ersatz verloren gehen.

[20]) Dieser Zug ist nothwendig, denn wollte Schwarz statt dessen einen Angriff mit Lf8—c5 versuchen, so geschähe Sg5—e4:.

[21]) Nimmt der Thurm den Springer, so gewinnt Weiß, zieht Schwarz aber 7. Lc8 nach e6:, so bekommt er ein gutes Spiel, obgleich er die Rochade verliert. Des Weißen bester Zug wäre 7. f2—f3 gewesen. Das Opfer des Springers rührt von Ercole Del-Rio her, welcher damit zu beweisen meinte, daß die Philidor'sche Vertheidigung falsch sei. Die Position scheint uns aber nicht für Schwarz nachtheilig zu sein, wiewohl dies von den italienischen Autoren und auch von Lewis, 1842, S. 78, behauptet wird.

[22]) Nimmt Schwarz mit dem Thurme, so tauscht Weiß Laufer c1 gegen Springer h6 und gewinnt durch Dd1—h5 einen Bauer.

[23]) Nicht so stark ist 7. c7—c6 oder 7. d5 nach d4. Weiß muß jetzt 8. Sb1—c3 ziehen, denn ginge 8. Lc1—d2, so könnte Schwarz sich durch 8. Dd8—g5: des Springers entledigen, worauf er auch den Bauer e6 erobern würde.

[24]) Schlägt Weiß 10. f2—e3:, so Schwarz 10. Lb4—c3‡ und dann 11. Dd8—g5:.

[25]) Zieht Weiß 12. Lc1—e3:, so tauscht Schwarz die Damen und zieht dann 13. Sd4—c2†.

[26]) Dieser Zug verhindert Schwarz zu rochiren und den Thurm gleich auf die f-Linie zu bringen. Beide Spiele stehen ungefähr

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
5.	(d2-d4) (f7-f5)	(d4-e5:) (f5-e4:)	(Sf3-g5) (d6-d5)	(e5-e6) (Sg8-h6)	(c2-c4) (Lf8-b4†)	(Sb1-c3) (d5-d4)	(a2-a3) (e4-e3)	Dd1-h5† g7-g6
6.	. .	. .	. .	. .	[f2-f3[1])] Lf8-e7	f3-e4: Le7-g5:	Dd1-h5† g7-g6	Dh5-g5: Dd8-g5:
7.	. .	. .	. .	. .	 e4-f3:	Dd1-f3:[3]) Th8-g8	Sb1-c3 c7-c6[4])	Df3-f7† Sh6-f7:
8.	. .	. .	. .	. .	 Sb8-c6	Lf1-b5 Dd8-d6	f3-e4: d5-e4:	Dd1-h5† g7-g6
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Sb1-c3] Lc8-e6:	Sc3-e4:[5]) Dd6-e5
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg5-e6: Dd6-e6:
11.	. .	. .	. .	. .	Dd1-h5† g7-g6	Dh5-h3 Dd8-f6	c2-c4 c7-c6 [6])	c4-d5: c6-d5:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13.	. .	. .	. .	. .	. .	 Lf8-g7	c2-c4 [7]) o—o	c4-d5: Dd8-d5;
14.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3[11]) Lf8-b4	Dd1-h5† Ke8-f8	Sg5-f7 Dd8-e8	Dh5-d5: Sh6-f7:
15.	. .	. .	. .	. .	 c7-c6	Sg5-h7: Lc8-e6:	Sh7-f8: Ke8-f8:	Sc3-e4: Sh6-g4
16.	. .	. .	. .	. .	. .	Sg5-e4: d5-e4:	Dd1-h5† g7-g6	Dh5-e5 Th8-g8

§. 3.

1.	Lf1-c4[12]) f7-f5	[d2-d4]

gleich, der siebente Zug des Weißen (c2 nach c4) hat also keinen besondern Vortheil gebracht.

[1]) Dies ist des Weißen bester Zug, durch welchen sein Spiel stärker, als das des Gegners wird.

[2]) Weiß gewinnt durch die Stärke seiner Bauern.

[3]) Weiß droht jetzt Sg5—f7 zu ziehen; außerdem greift Dame f3 den Bauer d5 an, weshalb die schwarze Dame nicht nach e7 ziehen darf.

[4]) Zieht Schwarz 9. Lf8—e7, so verliert er durch 10. Df3—h5† einen Offizier. Weiß darf bei diesem Angriffe den 9ten Zug (Sb1—c3) nicht auslassen, weil Schwarz sonst, nachdem Weiß seine Dame auf f7 geopfert und eine neue Dame erhalten, dieselbe durch Lf8 nach b4† erobern würde.

[5]) Der Zug des Springers ist zwar anscheinend sehr kräftig, läßt dem Schwarzen jedoch die Möglichkeit, sich mit einem bloßen Positionsnachtheil aus seiner bedrängten Lage zu retten; hingegen würde Weiß durch 10. Sg5 nach e6: das Uebergewicht eines Bauers erlangen.

[6]) Am besten zöge Schwarz hier 9. d5 nach d4, denn dadurch würden die Spiele sofort gleich gemacht.

[7]) Es scheint unumgänglich nothwendig für Schwarz, den Springer zu fesseln, weil er auf keine andere Art seinen Damenbauer schützen kann. Zöge Schwarz z. B. wie De la Bourdonnais, 1833, S. 41,

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: d7—d6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Dh5-h6:	a3-b4:	—						
d4-c3:	c3-b2:	+						
Lc1-g5:	e4-d5: [2])	+						
Sh6—		—						
e6-f7†	f7-g8:D	+						
Ke8—		—						
Dh5-h3	Lb5-c6†	o—o	Tf1-f8†	Sb1-c3	Sg5-h7†	Lc1-h6:	Ta1-f1	
Lf8-g7	b7-c6:	Th8-f8	Ke8-f8:	Lg7-c3:	Kf8-g6	Lc3-b2:	Lc8-e6:	+
f3-f4	Se4-g3	Dd1-e2	Lb5-c6†	+				
De5-f5	Df5-g6	Ke8-d7	b7-c6:					
Dd1-d5:	Sc3-d5:	f3-e4:	+					
De6-d5:	o—o—o		—					
Sb1-c3	Lf1-b5†	o—o	b2-c3:	Sg5-f7				
Lf8-b4 [7])	Sb8-c6	Lb4-c3:	Sh6-f5	o—o	+			
. .	. .	Sg5-e4:	Lc1-h6:	Dh3-e3	b2-c3:	o—o [8])	+	
		d5-e4:	Lc8-e6:	Lb4-c3:	Ke8-f7			
Sb1-c3	Sg5-e4 [10])	b2-c3:	Lf1-d3	o—o	Se4-g5	Sg5-e6:	—	
Dd5-c5	Lg7-c3†	Dc5-e5	Sh6-f5	Lc8-e6:	h7-h5	De5-e6:	—	
e6-f7:	Lf1-c4	+						
De8-c6								
Se4-g5	+							
	—							
Lc1-h6:	Ta1-d1	Lf1-c4	De5-e4:	b2-c3:	Lc4-b3	a2-a4	Lb3-c4	
Lf8-h6:	Dd8-e7	Lh6-g7	Lg7-c3†	b7-b5	a7-a5	b5-a4:	Ta8-a7	+

annimmt, 11. Df6—e5, so würde er durch folgende Züge einen Bauer verlieren:

11. . . . . Df6—e5
12. Lf1—b5† S b8—c6
13. o—o Lf8—g7
14. Tf1—d1 ꝛc.

[8]) Die gegenwärtige Lage des Spiels ist für Schwarz ungünstig, weil Dame und König hintereinander stehen und Weiß den Bauer f2 gegen e4 umzutauschen suchen wird, um den Thurm f1 auf der offenen fLinie wirken zu lassen. Hieraus folgt jedoch nicht, daß 7. Dd1—h5† und dann 8. Dh5 nach h3 starke Züge waren, indem Schwarz, wie schon in Anmerk. 6. erwähnt ist, durch 9. d5—d4 die Positionen beider Spiele hätte gleich machen können.

[9]) Hätte Weiß jetzt 9. Sg5—e4: genommen, so nahm Schwarz wieder und zog auf 10. Lc1—h6: dann 10. Lg7—b2:.

[10]) Bis hierher war die Partie einer von Cochrane in Ostindien gespielten und in der Chronicle II. S. 145 mitgetheilten gleich. Im 12ten Zuge zieht dort aber Weiß 12. Dh3—h4, welches offenbar ein Fehler ist, da Schwarz mit Vortheil 12. Lg7—c3† dagegen thun könnte.

[11]) Ueber diesen Springerzug, welcher einen starken Angriff verschafft, findet man einige Varianten in Walcker's Selection of games played by Philidor.

[12]) Diese Art des Angriffs ist in mancher Hinsicht noch besser als 3. d2—d4. Der Gegenzug 3f7—f5 ist auch hier ungenügend. Uebrigens hatten wir dieselbe Stellung schon in Absch. II. §. 2.

§. 3. 1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

2. Sg1—f3. d7—d6.

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1.	[d2-d4] [1]) f5-e4: [2])	(Sf3-e5:) (d6-e5:) [3])	Dd1-h5† Ke8-d7 [4])	Dh5-f5† Kd7-c6	Df5-e5: [5]) a7-a6	d4-d5 Kc6-b6 [6])	Lc1-e3† c7-c5	d5-c6† Kb6-c6:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Lf8-c5	Le3-c5† Kb6-c5:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4. 5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Kb6-a5	d5-d6†
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	d2-d3 c7-c6	— —	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	 d6-d5	Dd1-h5† g7-g6	Se5-g6: Sg8-f6	Dh5-e5† Lf8-e7 [7])	Sg6-e7 [8]) Dd8-e7:	Lc1-g5 Sb8-d7	De5-e7† Ke8-e7:
10.	. .	. .	. .	. .	. .	Sg6-h8: d5-c4:	Lc1-g5 Sb8-c6	De5-b5 Dd8-d4:
11.	 e5-d4:	[Sf3-g5 [10])] Sg8-h6	o—o Dd8-f6	e4-f5: Lc8-f5:	Tf1-e1† Ke8-d7	Lc4-e6† Lf5-e6:	Sg5-e6: Sb8-c6	Lc1-h6: g7-h6:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Sh6-f5	g2-g4 Df6-g6
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Sf5-h6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 c7—c5	c2—c3 d4—c3:

[1]) Weiß hätte schlecht gespielt, wenn er seinen schon thätigen Königslaufer gegen den Königsspringer auf g8 abtauschte.

[2]) Er konnte auch 4. e5—d4: ziehen (s. No. 11) oder Sb8—c6 (s. Abschn. II. §. 4. S. 62).

[3]) Dieser Zug macht das Spiel des Schwarzen rettungslos verloren; doch erlangt Weiß auch Vortheile, wenn Schwarz 5. d6—d5 zieht. Hätte Weiß aber 5. d6—d5 gezogen, so verlöre er durch d6—d5 wenigstens den Angriff, denn es folgt 6. Lc4—b3, e5—d4:; 7. Dd1—d4:, Sg8—f6 oder 6. d4—e5:, d5—c4:; 7. Dd1—d8†, Ke8—d8:; 9. Sg5—f7†, wobei nur noch Thurm gegen Springer gewonnen werden kann.

[4]) Zieht der Bauer vor, so gewinnt 7. Dh5 nach e5† den Thurm h8; geht aber der König nach e7, so ist er in zwei Zügen mat.

[5]) Es ist besser diesen Bauer, als den Bauer e4 mit Schach zu nehmen, da die Dame auf e5 mehr Terrain beherrscht. Der einzige Zug des Schwarzen, um dem Mat auszuweichen, ist 8. a7—a6. Wäre der König aber im vorigen Zuge nach d6 gegangen, so würde er in fünf Zügen mat werden.

[6]) Geht der König nach c5, so sagt Weiß in vier Zügen mat.

[7]) Schwarz kann jetzt verschiedene Züge thun, doch wird er stets das Spiel verlieren. Geht er z. B. 12. Lf8—d6, so folgt 13. Lc4 nach b5† und in zwei Zügen das Mat; geht er aber 12. Lf8—b4, so folgt 13. Lc4—d5†, geht nun der König nach d7, so ist er in zwei Zügen mat.

[8]) Ginge der König nach c7, so folgt 14. Sc3 nach d5† und im folgenden Zuge mat, falls er den Springer nicht nimmt.

[9]) Geht der König nach d7, so gewinnt Weiß durch 18. Db6—c7† einen Offizier, nimmt er aber den Springer, so rochirt Weiß nach c1 mit Schach und gewinnt gleichfalls.

[10]) Dies scheint noch der beste Vertheidigungszug zu sein, obgleich Schwarz auch so dem

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: f7—f5.

4. d2—d4. ....

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	
Sb1-c3	Lc4-b5†	De5-b5‡	Le3-b6†	Sc3-d5†	Db5-b6‡	+		
Dd8-d6 [7])	a6-b5: [8])	Kc6-c7	Dd6-b6:	K (d6. d8)	[9])	—		
b2-b4†	De5-e4‡	a2-a4†	De4-d4†	Dd4-c5‡				
Kc5-c4:	Kc4-b5	Kb5-b6	c7-c5	‡				
	Sb1-d2	Ta1-b1†	Dc5-d4	Sd2-b3†	Lc4-b5‡	a2-a4†		
Kc5-b4:	b7-b5 [10])	Kb4-a5	Dd8-d6	Ka5-b4	Kb4-b5:	‡		
+	. .	. .		Sd2-b3†	Dd4-c5†	Lc4-b5‡	Sb3-d4 [12])	+
—			Dd8-f6	Ka5-b4 [11])	Kb4-a4	a6-b5:		—
. .	. .		Sd2-e4‡	De5-d4†	Lc4-b5:	Dd4-b4†	Db4-b5‡	+
		Kb4-c5	Kc5-b6 [13])	Kb6-a5 [14])	a5-b5:	Ka5-a6	Ka6-a7	—
. .		Ta1-b1†	De5-c3	Lc4-b5†	Dc3-b3†	Db3-b5†		
	Dd8-d6	Kb4-a4	Sg8-f6	a6-b5:	Ka4-a5	‡		
. .		Ta1-b1†	Lc4-b3†	c2-c3†	De5-c7:	+		
	Dd8-f6	Kb4-a4 [15])	Ka4-b4	Kb4-b5	[16])	—		
Lc4-d5:	+							
	—							
Lg5-f6:	Db5-h5†	Dh5-h7:	Dh7-h5	g2-g4	—			
Dd4-f6:	Ke8-f8	Lc8-f5	Kf8-g7	Lf5-h7	+			
Dd1-g4	+							
Lf8-e7 [20])	—							
Se6-f4	Sf4-g2	+						
Dg6-g5		—						
g4-g5	Se6-d4 [21])	+						
Df6-g6		—						
Se6-c5‡	Sb1-c3:	Te1-e8†	Sc3-d5†	+				
Kd7-c8 [22])	d6-c5: [23])	Kc8-c7		—				

Mat nicht mehr ausweichen kann: hätte er aber 13. Kb4—c5 gezogen, so folgt 14. Sd2—b3† und Mat in höchstens drei Zügen.

[11]) Geht der König nach a4, so folgt genau das Spiel der vorhergehenden Variante.

[12]) Was Schwarz auch ziehen mag, das Mat ist jetzt unvermeidlich.

[13]) Nimmt der König den Laufer c4, so geht durch 16. De5—c3† und 17. Dc3—d3† die schwarze Dame und das Spiel verloren.

[14]) Geht der König nach b7, so gewinnt Weiß durch 17. Se4—c5† und 18. Sc5—e6†, oder eleganter durch 17. Lc4—b5:

[15]) Geht der König nach a5, so folgt 15. De5—c7‡, zieht Schwarz dann 15. b7 nach b6, so folgt 16. Tb1—b6: und Weiß gewinnt.

[16]) So kann Schwarz dem Mat nicht mehr ausweichen.

[17]) Geht der König nach d7, so gewinnt Weiß den Bauer d5 mit einem sehr starken Angriffe.

[18]) Es ist falsch, jetzt den Thurm h8 mit dem Springer zu nehmen, denn der Laufer c4 sowohl, wie dieser Springer gehen verloren, wie das folgende Spiel zeigt.

[19]) Weiß könnte auch mit Vortheil 5. Sf3 nach d4 nehmen, indeß ist der Zug 5. Sf3 nach g5 weit kräftiger.

[20]) Schwarz zieht den Laufer nach e7, um für den König das Feld e8 zu gewinnen. Hätte er 11. Df6—h6: genommen, so würde dasselbe Spiel folgen, nur würde Schwarz noch den Bauer g7, dann durch 12. Se6 nach h7‡ verlieren.

[21]) Weiß droht nun 14. Te1—e6 zu ziehen, oder zieht Schwarz 13. Sh6—f5, so Weiß 14. Dd1—g4 und der Springer f5 geht verloren.

[22]) Ginge der König nach d8, so könnte Weiß entweder wieder mit dem Springer Schach geben, oder erst 14. Sb1—c3 nehmen.

[23]) Nimmt Schwarz den Springer auch nicht, so steht sein Spiel doch sehr schlecht.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
15.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Sg1-f3) / (d7-d6)	(Lf1-c4) / (f7-f5)	(d2-d4) / (e5-d4:)	(Sf3-g5) / (Sg8-h6)	(o-o) / (Dd8-f6)	(e4-f5:) / (Lc8-f5:)	(Tf1-e1†) / (Ke8-d7)
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke8-d8
20.	. .	. .	. .	. .	. .	[Sg5-h7:[6])] / g7-g6	Sh7-f8: / Ke8-f8:	Dd1-d4: / Sh6-f7
21.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Th8-h7:	Dh1-h5† / Ke8-d7	Dh5-g6 / Th7-h8
22.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sh6-f7	Dd1-h5[8]) / Dd8-e7	Lc1-g5[9]) / De7-d7
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dd8-d7	e4-f5: / Dd7-f5:
24.	. .	. .	. .	. .	Sf3-d4: / f5-e4:	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-d5 / Dd8-e7	Lc1-g5 / Sg8-f6
25.	. .	. .	. .	. .	Dd1-d4:[11]) / Sb8-c6	Lc4-b5 / Lc8-d7	Lb5-c6: / Ld7-c6:	Lc1-g5 / Dd8-d7
§. 4. 1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / d7-d6	Lf1-c4 / Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:	c2-c3 / Sb8-c6[12])	Dd1-b3[13]) / Dd8-c8	Sf3-g5 / Ke8-e7[14])	Sg5-e6: / Dc8-e6:
2.	. .	. .	/ [Lc8-g4]	c2-c3 / Lg4-f3	Dd1-f3: / Sg8-f6	d2-d4 / Lf8-e7[15])	— / —	
3.	. .	. .	/ Sg8-f6	Sf3-g5 / d6-d5	e4-d5: / Sf3-d5:	Dd1-f3 / Dd8-d5:	Lc4-d5: /	+ / —
4.	. .	. .	/ c7-c6	c2-c3 / d6-d5	e4-d5: / c6-d5:	Lc4-b5† / Lc8-d7	Lb5-d7† / Sb8-d7:	Dd1-b3 / e5-e4
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3 / Ld7-b5:	Db3-b5† / Dd8-d7
6.	. .	. .	. .	[d2-d4] / d6-d5	e4-d5: / e5-e4	Sf3-e5[17]) / c6-d5:	Lc4-b5† / Lc8-d7[18])	[Dd1-h5] / g7-g6

[1]) Zieht er die Dame, so nimmt Weiß mit dem Sb1—c3 und steht im Vortheil.

[2]) Schwarz wird in 4 bis 5 Zügen matt.

[3]) Es ist wohl besser, mit dem Bauer zu nehmen, als mit der Dame, denn erstens kann der Doppelbauer bald gegen den feindlichen gBauer umgetauscht werden, zweitens bekommt Schwarz dadurch Gelegenheit, den Thurm h1 in Thätigkeit zu setzen und den König auf g1 anzugreifen.

[4]) Vielleicht steht Weiß etwas im Vortheil, da Schwarz erst seinen König sicher stellen muß.

[5]) Nähme der Bauer c5 den Springer, so gewinnt Weiß durch 15. Dd1—a4 †.

[6]) Dieser Zug, welchen wir aus dem Werke des Major Jänisch entlehnen, ist stärker, als 6. o—o und verschafft dem Weißen ein entschieden besseres Spiel.

[7]) Zieht die Dame nach f6, so wird sie genommen und dann gewinnt Weiß, nach Abtausch der Laufer, den Bauer f5.

[8]) Weiß kann auch den Springer mit Schach nehmen, dann auf g5 mit dem Springer wieder Schach bieten und den Bauer d4 erobern.

[9]) Weiß könnte mit 8. Lc4—f7† und 9. Sh7—f6† den Thurm h8 gegen einen Laufer gewinnen. Dies ist aber nicht rathsam, weil Schwarz mit 10. f5—e4: ein bedeutendes Centrum bekäme.

[10]) Zöge Schwarz 9. d6—d5, so folgt 10. Lc4—d3 und später f5—f6.

[11]) Der Zug Dd1—d4: ist nicht gut, weil

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
(Lc4-e6†)	Sg5-e6:	(c2-c3)	(Se6-c5†)	Sc5-e4	Se4-f6:	Dd1-c2†	Sb1-a3† [2])	+
(Lf5-e6:)	(c7-c5)	(d4-c3:)	Kd7-c6	c3-b2: [1])	b2-a1:D	Kc6-b5	Kb5-	—
. .	. .		Lc1-g5	c3-d4:	Lg5-h6:	Se6-d4:	g2-g3 [8])	—
		Sb8-c6	Df6-g6	c5-d4:	g7-h6: [3])	Th8-g8		—
. .	. .	. .	. .		Se6-d4:	Dd1-a4†	Te1-e8†	+
				Sc6-d4:	Dg6-g5: [4])	Kd7-c8	Kc8-c7	—
. .	. .	. .		c3-d4:	Se6-d4:	Lg5-h6:	Dd1-d4:	+
			Df6-f5	Sc6-d4:	c5-d4:	g7-h6:		
Sg5-e6†	Te1-e6:	Dd1-e2	g2-g3	Te6-e8	Lc4-e6	De2-e4†	+	
Lf6-e6:	Df6-h4	Kd8-d7	Dh4-h3	Kd7-c6	Sh6-f5		—	
+								
—								
Lc1-h6	Lh6-g5	Ke1-d1	+					
Dd8-e7 [7])	De7-e4†							
e4-f5:	Sh7-f6†	Lc4-f7†	Dh5-h8:	Ke1-d2	+			
Dd7-f5: [10])	Df5-f6:	Df6-f7:	Df7-e6†		—			
Lc4-f7†	Sh7-f6†	Dh5-h8:	+					
Df5-f7:	g7-f6:		—					
Lg5-f6:	Sb1-c3	+						
De7-f6:								
Sb1-d2	Lg5-e3	—						
h7-h6		—						
Db3-b7	+							
	—							
Sf3-d4	Db3-b5†							
Sd7-c5	Dd8-d7	+						
Db5-e2	—							
f7-f6 [18])	—							
Se5-g6:	Dh5-e5†	De5-d5†	Dd5-b7:	+				
f7-g6:	Ke8-f7	Kf7-g7	[19])					

Schwarz nun wieder die Spiele gleich machen und sich aus der beengten Stellung befreien kann.

[12]) Zöge Schwarz 5. Sg8—f6, so könnte Weiß entweder 6. Dd1—b3 ziehen, oder 6. o—o; den Bauer e4 darf Schwarz nämlich nicht nehmen, weil er durch Dame nach a4† den Springer verlieren würde.

[13]) Nachhaltiger wäre wohl 6. d2—d4.

[14]) Besser zieht Schwarz 7. Sc6—d8, wodurch er sein Spiel zwar einengt, jedoch den Bauer e6 wirklich deckt.

[15]) Die Partie mag ausgeglichen sein, Schwarz hat aber ein weniger bequemes Spiel.

[16]) Hätte Schwarz 9. e5—e4 gezogen, so würde Weiß durch 10. Sf3—e5 die Dame angegriffen und dann durch 11. De2 nach b5† einen Bauer gewonnen haben.

[17]) Es wäre für Schwarz leicht, das Spiel auszugleichen, wenn 4. Lc4—b3 geschähe, nämlich durch 5. Sg8—f6; 6. Sf3 nach e5:, Sf6—e4:; 7. o—o, Lf8—e7 ꝛc.

[18]) Auf 7. Sb8—d7 könnte mit Vortheil 8. Sb1—c3 folgen.

[19]) Schwarz verliert noch einen Bauer oder den Thurm gegen den Laufer b5. Wir halten diese Spielart für vortheilhaft für Weiß.

No. I.

(Vergl. Philidor, 1803, S. 49.)

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 d7—d6
3. d2—d4 f7—f5
4. d4—e5: f5—e4:
5. S f3—g5 d6—d5
6. f2—f4, besser ist 6. e5—e6.
6. .... L f8—c5
7. c2—c4 c7—c6
8. S b1—c3 S g8—e7
9. h2—h4, hier konnte a7—a3 oder 9. L c1—d2 mit der Absicht geschehen, nachher den Laufer c5 zu vertreiben.
9. .... h7—h6
10. S g5—h3 o—o
11. S c3—a4 L c5—b4†
12. L c1—d2 L b4—d2:†
13. D d1—d2: d5—d4
14. c4—c5, besser wäre hier ohne Zweifel, wie die Schachzeitung 1848, S. 3, bemerkt:
14. o—o—o S e7—f5
15. g2—g4 S f5—g3
16. T h1—g1 D d8—h4:
17. D d2—g2 S g3—f1:
18. T d1—f1, wobei Weiß den Angriff gegen einen Bauer erhält.
14. .... b7—b5
15. c5—b6: a7—b6:
16. b2—b3 L c8—e6
17. L f1—e2 S e7—f5
18. S h3—g1 S f5—g3
19. T h1—h2 e4—e3
20. D d2—b2 d4—d3
21. L e2—f3 T f8—f4:
22. o—o—o T f4—a4:
23. b3—a4: T a8—a4:
24. a2—a3 T a4—c4†
25. K c1—b1 T c4—c2
26. D b2—b4 S b8—a6
27. D b4—f4 S a6—c5
28. D f4—g3: L e6—a2†
29. K b1—a1 S c5—b3‡

Mat.

No. II.

(Vergl. Palamède, 1837, S. 522.)

Die folgende Partie ist von De la Bourdonnais gegen Boncourt, ohne auf das Brett zu sehen, gespielt worden.

De la Bourdonnais. Boncourt.

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 d7—d6
3. L f1—c4 f7—f5
4. d2—d3 c7—c6
5. S b1—c3 L f8—e7
6. o—o S g8—f6
7. D d1—e2 b7—b5
8. L c4—b3 b5—b4
9. S c3—d1 f5—e4:
10. d3—e4: L c8—a6
11. L b3—c4 L a6—c4:
12. D e2—c4: d6—d5
13. e4—d5: c6—d5:
14. D c4—e2 e5—e4
15. S f3—d4 D d8—d7
16. S d1—e3 S b8—c6
17. S d4—c6: D d7—c6:
18. S e3—f5 L e7—f8
19. L c1—e3 D c6—d7
20. S f5—d4 L f8—d6
21. f2—f4 o—o
22. h2—h3 h7—h5
23. T a1—d1 L d6—c5
24. f4—f5 T a8—e8
25. c2—c4 b4—c3:
26. b2—c3: T e8—e5
27. c3—c4 L c5—d4:
28. L e3—d4: T e5—f5:
29. T f1—f5: D d7—f5:
30. L d4—f6: D f5—f6:
31. c4—d5:. Diese Vereinfachung war von Weiß sehr gut gespielt.
31. .... D f6—e5
32. d5—d6 e4—e3
33. d6—d7 T f8—d8
34. D e2—c4† K g8—h7
35. T d1—d5 D e5—a1†
36. K g1—h2 g7—g6
37. D c4—c5; der beste Zug würde hier 37. D c4—e4 gewesen sein.
37. .... D a1—f6
38. D c5—e3: T d8—f8
39. T d5—e5 D f6—d6
40. g2—g3, durch 40. D e3—c5 würde Weiß gewonnen haben.
40. .... T f8—f7

Das Spiel bleibt unentschieden.

Eröffnung 1. Abschnitt IV.

Doppeltes Königs-Springerspiel.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5	§. 1.	2. Sg1—f3 / Sg8—f6	3. d2—d4 / —	
	§. 2.	a.	3. Sf3—e5: / d7—d6	Tab. 24. Col. 30—32.
		b.	3. — / Sf6—e4:	Tab. 24. Col. 23—29.
		c.	3. — / Dd8—e7	Tab. 24. Col. 33.
	§. 3.	a.	3. Lf1—c4 / Sf6—e4:	Tab. 8. Col. 5—8. Tab. 24. Col. 35.
		b.	3. — / Sb8—c6	Tab. 8. Col. 9—30. Tab. 24, Tab. 19 u. 20.
	§. 4.		3. Sb1—c3 / Lf8—b4	

Alle neueren Schriftsteller empfehlen in der Springerpartie die Deckung des Nachziehenden durch 2. Sb8—c6. Sie sind hierin dem Beispiele der Italiener, namentlich des Ercole Del-Rio und Ponziani gefolgt, welche alle übrigen Züge, wie 2. d7—d6, 2. Sg8—f6 verwarfen. Der Zug 2. Sg8—f6 findet sich bereits in dem alten Werke des Damiano, ist später von Lopez ebenfalls bearbeitet, dann aber fast unberücksichtigt geblieben. Endlich hat Jänisch in einem Artikel des Palamède, 1842, I. S. 204—213, Début des deux Cavaliers, darin eine sehr einfache Vertheidigung für Schwarz zu finden geglaubt. Es heißt dort: ce coup a été depuis fort long temps et assez fréquemment joué à Saint-Pétersbourg, où, sans doute, il doit avoir émané originairement de M. Petroff. sans que ce dernier y ait d'ailleurs jamais attaché aucune importance. Nähere Untersuchungen, zu denen namentlich eine Correspondenzpartie zwischen Pesth und Paris Anlaß gab, haben indeß auch die russischen Meister dahin geführt, den Angriff gegen 2. Sg8—f6 für sehr lange ausdauernd und die Vertheidigung daher für minder empfehlenswerth, als die alte classische zu halten. Die einfachsten Vertheidigungszüge 1. e2—e4 / e7—e5 2. Sg1—f3 / Sg8—f6 3. Sf3—e5: / d7—d6 rc., auf welche der Palamède und unsere erste Auflage die Analyse stützt, befinden sich schon in dem seltenen Werke des Cozio. Dieser Schriftsteller hatte jedoch nicht auf ihre Wichtigkeit aufmerksam gemacht, sondern erklärte vielmehr einen offenbar schwachen Zug des Lopez, 3. Dd8—e7 für richtig. Unsere §§. 1. u. 2., welche ein Auszug aus Jänisch's Vol. II. sind, enthalten den stärksten Angriff und die besten Vertheidigungszüge.

Von den Autoren führen wir für den Abschnitt IV. noch folgende an:

Damiano, ohne Jahreszahl, Blatt 5.
Lopez, 1584, S. 119, 125.
Selenus, S. 256, 267.
Lolli, S. 183, 184.
Ponziani, 1782, S. 103.
Walker, 1846, S. 46.
Lewis, I. 1842, S. 25, 81. 1844, S. 111.
Cozio, I. 212, 214, 312.
Greco (Hirschel), S. 36.
Palamède, 1843, S. 106, 296.
Bilguer, 1839, Zweispringerspiel.
Allgaier, Tab. III.
Staunton, 1847, S. 77.

Einige der citirten Spiele beginnen in den genannten Werken nicht mit 1. e2—e4 e7—e5, 2. Sg1—f3 Sg8—f6, jedoch kann man durch Umstellung der Anfangszüge zu dem doppelten Springerspiel gelangen.

§. 1. 1. Weiß: e2 — e4. Schwarz: e7 — e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
§. 1.								
1.	d2-d4 / Sf6-e4: [1])	Lf1-d3 / d7-d5	d4-e5: [2]) / Sb8-c6	o—o / Lf8-c5	c2-c4 / Lc8-e6	— / —		
2.	. .	. .	. .	Ld3-b5 / Lf8-c5	Lb5-c6† / b7-c6:	Lc1-e3 / d5-d4	Le3-f4 / d4-d3	Lf4-e3 / Lc5-e3:
§. 2.								
1.	Sf3-e5: / d7-d6 [3])	Se5-f3 / Sf6-e4:	Dd1-e2 / Dd8-e7	d2-d3 / Se4-f6	De2-e7† / Lf8-e7:	— / —		
2.	. .	. .	d2-d3 / Se4-f6	d3-d4 / d6-d5	Lf1-d3 / Lf8-d6	o—o / o—o	c2-c4 [4]) / c7-c5	— / —
3.	. .	. .	. .	. .	c2-c4 / d5-c4:	Lf1-c4: [5]) / Lf8-d6	— / —	
4.	. .	. .	. .	. .	/ Lf8-b4† [6])	Sb1-c3 / o—o	— / —	
5.	. .	. .	. .	. .	/ c7-c5 [7])	c4-d5: / Sf6-d5:	Dd1-b3 / Sb8-c6	Lf1-c4 / Sc6-a5
6.	. .	. .	d2-d4 [8]) / d6-d5	Lf1-d3 [9]) / Lf8-d6	o—o / o—o	c2-c4 / Lc8-e6	c4-d5: / Le6-d5:	Sb1-c3 / Se4-c3:
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3 / d5-c4:	Ld3-c4: [10]) / Le6-c4:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Dd1-c2] [12]) / f7-f5	Dc2-b3 / d5-c4:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Tf1-e1 / Tf8-e8	Dd1-b3 / d5-c4:
14.	. .	. .	. .	/ c7-c5 [16])	c2-c4 / f7-f5 [17])	o—o / d5-c4:	Ld3-c4: / Sb8-c6	d4-d5 / Sc6-a5
15.	. .	. .	. .	/ Se4-f6 [18])	o—o / Lf8-e7	c2-c4 / d5-c4:	Ld3-c4: / o—o	Sb1-c3 / c7-c6
16.	. .	. .	. .	/ Se4-d6	Lc1-f4 / Lc8-e6	c2-c3 / Lf8-e7	Dd1-b3 / b7-b6	o—o / o—o

[1]) Es scheint uns weniger gut, den Bauer d4 mit dem Bauer zu nehmen, weil 4. e4 — e5 Sf6 — e4 u. nun 5. D d1 — e2 folgen würde.

[2]) Wenn Weiß hier 5. S f3 — e5: gezogen hätte, so müßte Schwarz 5. c7 — c5 dagegen spielen und falls dieser Bauer genommen würde, dann mit Se4 — c5: zurücknehmen.

[3]) Dieser Zug befindet sich bereits in dem Werke des Cozio, Thl. I. S. 214, ist jedoch erst im Jahre 1842 von v. Jänisch genauer bearbeitet worden.

[4]) Diese Partie konnte auch auf folgende Art entstehen:

1.	e2 — e4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	e4 — d5:	e6 — d5:
4.	S g1 — f3	S g8 — f6
5.	L f1 — d3	L f8 — d6 ɿc.

[5]) Auch zu dieser Position kann man auf eine andere Art, aus dem Damengambit, gelangen.

[6]) Hier konnte Schwarz auch 7. c8 — e6 ziehen, denn nähme Weiß 8. c4 — d5:, so folgte 8. Sf6 — d5: u. auf 8. D d1 — b3: hätte Schwarz mit d5 — c4: geantwortet.

[7]) Das Gegengambit ist nicht rathsam.

[8]) 5. d2 — d4 ist der stärkste Zug, indem er den Angriff länger, als dies in den früheren Varianten möglich war, fortsetzt.

[9]) Die Deckung des S e4, sobald c2 — c4 geschieht, macht Schwierigkeiten, während,

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sg8—f6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
f2-e3:	Sb1-d2						
Lc8-a6	Dd8-d5	+					
. .	. .						
Lc4-b5†	Db3-a4	Da4-b5†	o—o	+			
Lc8-d7	Ld7-b5:	Sa5-c6					
b2-c3:	c3-c4	Dd1-f3:	Df3-b7:	Db7-e4	—		
c7-c5	Ld5-f3:	c5-d4:	Sb8-d7	8d7-f6	—		
Db3-c4:	Sb1-c3	Dc4-b3	Lc1-g5	Ta1-c1	—		
c7-c6	Se4-f6[11])	Dd8-c7	Sb8-d7	Dc7-b6	—		
. .	. .		Db3-b6:	Lc1-e3	Tf1-d1	d4-d5	—
		Dd8-b6	a7-b6:	Sb8-d7	Tf8-e8	Ld6-b4	—
. .	Sf3-e5	Lc1-f4	Dc4-d3	—			
	Sb8-d7	Sd7-b6	Se4-f6	—			
Db3-b7:	Ld3-e4:	Sf3-g5	Sb1-c3	Db7-d7:	Sg5-e4:	Tf1-e1	+
c7-c6[13])	f5-e4:	Le6-f5	Dd8-d7[14])	Sb8-d7:	Ld6-c7		
.	Ld3-e4:	[Db7-a6]	Da6-a4	Sf3-g5	Sb1-c3	+	
Sb8-d7	Ta8-b8	Tb8-b6	f5-e4:	Le6-d5			
. .	. .	Db7-a7:	Sf3-g5	Da7-a5	Da5-c3	Sg5-h3	g2-g3
		f5-e4:	Le6-d5	Sd7-f6	h7-h6	Sf6-g4	Dd8-e8[15]) +
Ld3-c4:	Db3-c4:	Sb1-c3	Dc4-b3	Lc1-e3	Ta1-c1	—	
Le6-c4:	Sb8-d7	Sd7-f6	Dd8-c8	c7-c6	Dc8-d7	—	
Sb1-c3	Dd1-a4†	Da4-c4:	+				
Sa5-c4:	Lc8-d7						
Dd1-b3	Lc1-e3	—					
Sb8-d7	Sd7-b6	—					
Sb1-d2	Tf1-e1	—					
Sb8-d7	c7-c5	—					

wenn er zurückgezogen werden muß, Sch. um einige Tempi im Nachtheil ist. Hierin liegt das Unbefriedigende der Vertheidigung 2. Sg8—f6.

[10]) Schlüge Weiß den Bauer b7, so zöge Schwarz Le6—d5, und droht, falls dieser Laufer genommen wird, ein Abzugsschach.

[11]) Schwarz nimmt auf c3 nicht, weil er die Bauern des Gegners vereinigen würde.

[12]) Dieses war der Zug des Pesther Comité's in einer Partie gegen den Pariser Club.

[13]) 11. c4—d3:; 12. Db7—a8: g7—g5; 13. Sb1—c3 u. s. w. läßt Weiß im Vortheil.

[14]) Mit 14. Lf5—c8 könnte die Dame, jedoch nur gegen Thurm und zwei Offiziere erobert werden.

[15]) Es folgt nun 19. Sh3—f4 Ld6—f4:; 20. Lc1—f4: Sg4—h2:; 21. Kg1-h2: De8—h5†; 22. Kg2—g1 Tf8—f4:; 23. g3—f4: e4—e3; 24. f2—f3 Tb8—b6 u. s. w.

[16]) Dieser Zug ist nicht vollkommen sicher.

[17]) Zieht Schwarz 7. Sb8—c6, oder 7. c5 nach d4:, so rochirt Weiß stets.

[18]) Bei dieser und den nächstfolgenden Varianten gleicht sich zwar die Partie aus, Schwarz behält aber immer das weniger bequeme Spiel.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
17.	(Sf3-e5:)	(Se5-f3)	(d2-d4)	(Lf1-d3)	Dd1-e2	Sb1-d2	o—o	De2-d2:	Dd2-d3:
	(d7-d6)	(Sf6-e4:)	(d6-d5)	Sb8-c6	Lc8-f5	Dd8-e7	Se4-d2:	Lf5-d3:	o—o—o
18.	. .	. .	. .	. .	o—o	c2-c4[1])	h2-h3	Dd1-b3	Db3-b7:
					Lf8-e7	Se4-f6	Lc8-e6	d5-c4:	Le6-d5
19.		Dd1-e2	Dd2-e4:	d2-d4	f2-f4	f4-e5:	De4-e5:	+	
	Sf6-e4:[2])	Dd8-e7	d7-d6	f7-f6	d6-e5:	f6-e5:			
20.	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3	Sc3-d5	d4-e5:	f4-e5:
					Sb8-d7	d6-e5:	De7-d6	f6-e5:	Dd6-c6[3])
21.	. .	. .	. .	. .	. .		f4-e5:	Sc3-d5	Lf1-b5†
						f6-e5:	d6-e5:	Sd7-f6[4])	c7-c6
22.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
26.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
27.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
28.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
29.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
30.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
31.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
32.		d2-d4	Se5-f3	Lf1-e2	c2-c4	o—o	Sb1-c3	+	
	Dd8-e7[1,7])	d7-d6	De7-c4†	Lc8-f5	Lf8-e7	o—o			

[1]) Zieht Weiß 8. Tf1 — e1, so folgt für Schwarz 8. Se4 — f6.

[2]) Es ist nicht rathsam, mit dem Springer sogleich 3. Sf6 — e4: zu nehmen; schon Damiano hat dies in seinem zweiten Capitel gezeigt und ebenso Lopez im 1., 2. und 3. Capitel seiner Kritik des Damiano.

[3]) Damiano sagt, daß Schwarz, wenn er nun 11. Sd7 — e5: zöge, den Springer verlieren würde: se la piglia con il Cav. (11. Sd7 — e5:) giuocarai 12. Lc1—f4, et cosi perdera il Cav. per forza. Lopez 1561 und Selenus, S. 258, erinnern aber, für jene Zeit, mit Recht, daß dies ein Irrthum des Portugiesen sei, da nach 12. c7 — c6 13. Ke8 — f6 springen könne und den Springer, „dafern Er das Spiel verstehet, wohl zu vertheidigen vermag." Für unsere jetzigen Regeln muß nun die Bemerkung des Selenus wieder wegfallen, da wir nicht nach f6 springen dürfen.

[4]) Zöge Schwarz 10. De7 — e6, so würde Weiß ganz dasselbe Spiel machen, als hätte Schwarz schon 8. d6 — e5: genommen, wie dies in der vorhergehenden Variante No. 20. ausgeführt ist. Als Antwort auf den Zug 19. Sd7 — f6 spielt Lewis, 1842, S. 84, welcher jedoch vorher 9. d4 — e5:, statt 9. f4 — e5: nimmt:

10.	Sd5 — e7:	Sf6 — e4:
11.	Se7 — c8:	e5 — f4:
12.	Sc8 — a7:	Ta8 — a7:

13. Lc1 — f4:. Da nun aber 13. Lf8 — b4† den weißen König zwingt nach e2 zu gehen, so scheint uns diese Spielart für Weiß nicht sehr vortheilhaft zu sein, und wir rathen daher lieber 9. f4 — e5: und 11. Lf1 — b5† zu ziehen.

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sg8—f6.

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
— —								
Ld3-c4: Sc6-a5	Lc4-b5† c7-c6	— +						
Lf1-b5 Dc6-g6	De4-g6: h7-g6:	Sd5-c7† 	+ —					
Sd5-f6† g7-f6:[5]	Lb5-c6† Ke8-d8	Lc1-d2 a7-a5	o—o—o[6] b7-c6:	De4-c6: Ta8-a6[7]	Ld2-a5† Ta6-a5:	d4-e5† Lc8-d7	e5-e6 Lf8-h6†[8]	Kc1-b1[9] + Ta5-a7 —
. .	. .	 b7-c6:	De4-c6: e5-d4†	Ke1-f2 Ta8-b8[10]	Ld2-a5† Tb8-b6	Th1-e1 De7-f7[11]	Ta1-d1 	+ —
Sd5-f6† g7-f6:[12]	[De4-b7: Ta8-d8	o—o e5-d4:	Lc1-g5 	+ —				
o—o 	+ —							
Sd5-e7: Sf6-e4:	Se7-c6† b7-c6:	Lb5-c6: Lf8-b4†	c2-c3 Se4-c3:	a2-a3 Lb4-a5	Lc1-d2[13] 	+		
. .	. .	 Ta8-b8	Lc6-e4: e5-d4:	Lc1-g5† Lf8-e7	Lg5-e7† Kd8-e7:	o—o—o 	+	
Sd5-f6: g7-f6:	o—o 	+ —						
. ,	d4-e5: f6-e5:[14]	Lc1-d2 c7-c6[15]	Ld2-a5† b7-b6	De4-c6: 	+ —			
 De7-b4†	c2-c3 Db4-b5:	Lc1-g5 e5-d4:	Sf6-h7† Kd8-d7	Sh7-f8† 	+ —			
. .	. .	 h7-h6	d4-e5: h6-g5:	o—o—o† Kd8-e7	Sf6-d5† Ke7-f7	Th1-f1† Kf7-g8	Tf1-f8† Kg8-f8:	De4-f3† + —
. .	. .	 Lf8-e7	Sf6-h7:[16] Le7-g5:	Sh7-g5: Th8-f8	o—o—o 	+ —		

[5]) Nimmt Schwarz 12. De7—f6, so verliert er den Bauer e5 durch 12. d4—e5: und dann 13. Lb5—d3.

[6]) Zieht Weiß 15. De4—d5†, so geht Schwarz am besten 15. Kd8—c7 und gewinnt dann noch den Bauer d4.

[7]) Zöge Schwarz 16. Lc8—b7, so gewinnt Weiß ebenfalls durch 17. Ld2—a5† und 18. d4—e5†.

[8]) Zöge Schwarz schon im 19ten Zuge Ta5 nach a7, so folgt 20. Th1—e1 und Weiß gewinnt.

[9]) Weiß nimmt nachher 21. e6—d7: und gewinnt immer noch einen Thurm.

[10]) Zöge Schwarz den Thurm nicht weg, sondern thäte 16. De7—c5, so würde Weiß 17. Dc6—a8: nehmen und auf das Abzugsschach dann Ld2—e3 vorziehen.

[11]) Zöge Schwarz etwas Anderes, z. B. 18. Lc8—b7, so würde er durch 19. La5 nach b6† in wenigen Zügen die Dame verlieren.

[12]) Nähme er mit der Dame, so würde er den Bauer e5 verlieren.

[13]) Weiß steht nur sehr unbedeutend im Vortheil.

[14]) Schwarz würde nun am besten 13. c7 nach c6 ziehen, denn nähme er mit 13. De7—e5, so würde Weiß die Damen tauschen und dann durch 14. Lc1—g5† und 15. o—o—o gewinnen.

[15]) Zöge Schwarz in den letzten Zügen auch anders, er käme doch bedeutend in Nachtheil.

[16]) Weiß würde weniger gut spielen, wenn er 15. d4—e5: nähme, weil Schwarz dann den Springer auf f6 mit dem Bauer würde nehmen können.

[17]) Diesen Zug der Dame empfiehlt Lopez und Cozio, er ist aber nicht so gut wie

§. 3. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Lf1-c4 / [Sf6-e4:[1])]	Dd1-e2 / d7-d5	Sf3-e5: / Lc8-e6	d2-d3 / Se4-c5	Lc4-b3 / Sc5-b3:	a2-b3: / Lf8-d6	o—o / o—o	— / —
2.	. .	. .	/ [Lf8-c5]	d2-d3[2]) / Lc5-f2‡[3])	Ke1-d1 / Lf2-b6[4])	Se5-f7: / Ke8-f7:	De2-e4: / Lc8-e6	Th1-f1† / Kf7-e7
3.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4	Sf7-d8: / Lg4-e2‡	Kd1-e2: / Se4-f2
4.	. .	. .	. .	. .	Ke1-f1 / Lf2-b6	Lc4-b3 / Dd8-e7	Lb3-d5: / De7-e5:	De2-e4: / De5-e4:
5.	. .	. .	. .	/ [d5-c4:]	De2-e4: / o—o	De4-c4: / Dd8-e7	f2-f4 / Sb8-c6	Dc4-e2 / [Tf8-e8][5])
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	/ d5-c4:	De2-e4: / Dd8-e7	Sb1-c3 /	+		
8.	. .	Sf3-e5: / d7-d5	Lc4-b3[7]) / Dd8-g5	/ +				
9.	/ Sb8-c6[8])	Sf3-g5 / Sf6-e4:	Lc4-f7‡[9]) / Ke8-e7	d2-d3 / Se4-f6	Lf7-b3 / d7-d5	f2-f4 / Lc8-g4	Dd1-d2 / h7-h6	f4-e5: / Sc6-e5:
10.	. .	. .	Sg5-f7: / Dd8-h4	Th1-f1 / Se4-d6	Sf7-d6: / Lf8-d6:	d2-d3 / Dh4-h2:	Dd1-g4 / g7-g6	Sb1-d2 / Ld6-b4
11.	. .	/ d7-d5	e4-d5: / Sf6-d5:	Sg5-f7: / Ke8-f7:	Dd1-f3† / Kf7-e6	Sb1-c3 / Sc6-b4	Df3-e4 / c7-c6	a2-a3 / Sb4-a6
12.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sc6-e7	d2-d4 / h7-h6	o—o / c7-c6
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ c7-c6[11])	Lc1-g5 / Ke6-d7
14.	. .	. .	/ (Sc6-a4	s. Eröffn. 1.	Absch. VIII.	§. 1.)	/ b7-b5[12])	Sc3-b5: / c7-c6
§. 4. 1.	Sb1-c3 / Lf8-b4	Sf3-e5: / Lb4-c3:	d2-c3: / d7-d6	Se5-f3 / Sf6-e4:	Lf1-d3 / Se4-f6	o—o / o—o	— / —	. .

3. d7 — d6. Cozio I. 312 empfiehlt 3. D d8 — e7: Il cavallo del suo Re non prenda la pedina contraria del Re (3. S f6 — e4:), perchè è falso, ma deve giuocare in vece la sua Regina alla 2. casa del suo Re (3. D d8 — e7).

[1]) Jänisch erklärt mit Recht im Palamède, 1842, I. S. 208, daß Schwarz 3. Sf6 — e4: thun müsse; das Spiel wird dadurch ausgeglichen.

[2]) Dies scheint der beste Zug zu sein, welchen Weiß hier thun kann, denn wenn er 6. o—o, so thut dies Schwarz auch und bringt dann mit Vortheil seinen Thurm nach e8.

[3]) Den Springer e4 darf Schwarz nicht bewegen, da ihm ein gefährliches aufgedecktes Schach dann drohen würde, nämlich:

6. . . . . S e4 — f2:
7. S e5 — c6† K e8 — d7
8. S c6 — d8: T h8 — e8
9. D e2 — e8‡ K d7 — e8:
10. L c4 — d5: S f2 — h1:
11. S d8 — f7: S h1 — f2
12. h2 — h3 ꝛc.

[4]) Der beste Zug für Schwarz würde 7. o—o sein und auf 8. L c4—b5 folgt dann 8. L f2—d4, wodurch sich beide Spiele ausgleichen, jedoch Weiß den Nachtheil behält, daß er mit dem Könige hat ziehen müssen.

[5]) Diesen Zug und die folgende Ausführung entlehnen wir aus Staunton's Handbook, 1847 S. 84.

[6]) Auf 12. Sb1—d2 gewinnt 12. L c8—g4† und 13. D h4 — h5.

[7]) Die Fortsetzung der hier angefangenen Variante findet man in Eröffnung 2. Abschn. III. §. 1., wo man durch das Lauferspiel auf dieselbe Position kommt:

1. e2 — e4 e7 — e5

Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sg8—f6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Lc1-g5†	Lc4-d5:	De4-e6‡	Ld5-b7:	+				
Ke7-d7	Dd8-g5:	Kd7-d8		—				
Th1-f1	Sd8-e6	c2-d3:	Se6-g7:	Sg7-f5†	Lc1-e3	Le3-b6:	+	
d5-c4:	c4-d3‡	Ke8-e7	Th8-g8	Ke7-e6	Tg8-g2:		—	
Ld5-e4:								
o—o	+							
Ke1-d1	g2-g3[9])	Kd1-d2	f4-e5:	—				
De7-h4	Dh4-h5†	Sc6-e5:	Te8-e5:	+				
Sb1-d2	g2-g3	Sd2-f3	De4-e2	Th1-f1	—			
De7-h4†	Dh4-h5	Lc8-f5	Lf5-g4	Sc6-d4	+			
Dd2-e3	De3-e5‡	o—o	De5-d5‡	Dd5-g5‡	+			
h6-g5:[10])	Ke7-f7	Lf8-d6	Kf7-g6		—			
c2-c3	Sd2-f3	Sf3-h2:						
d7-d5	Lc8-g4:	Lg4-e6	+					
d2-d4	Lc1-f4	d4-e5:	De4-f5†	Lf4-g5	e5-d6:	d6-e7‡	b2-c3:	+
Dd8-d6	Ke6-d7	Sd5-c3:	Kd7-d8	Lf8-e7	Lc8-f5:	Kd8-e8		—
Tf1-e1	Te1-e5:	Lc4-d5:	Lc1-f4	Sc3-d5:	Ta1-e1	Te5-d5†	Td5-c5†	+
Ke6-d6	Dd8-b6	c6-d5:	Kd6-d7	Db6-b2:	Se7-d5:	Kd7-c6	Kc6-b6	—
d4-e5:	o—o—o	Sc3-d5:	Td1-d5:	Lc4-d5:	e5-e6	Lg5-f6	+	
Kd7-e8	Lc8-e6	Le6-d5:	Dd8-d5:	Se7-d5:	Sd5-f6		—	
Sb5-c3	Sc3-e4	o—o	c2-c3	b2-c3:	Tf1-e1	+		
e5-d4:	h7-h6	Ke6-d7	d4-c3:	Kd7-e8				
. .		Lc1-d2	o—o	Tf1-e1	Df3-f7	c2-c3	Se4-c5‡	+
	Dd8-a5†	Da5-b6	Lc8-b7	Ke6-d7	c6-c5	Db6-g6	Kd7-c8[13])	

2. Lf1 — c4 Sg8 — f6
3. Sg1 — f3 Sf6 — e4: 2c.

[8]) Auf die Position, welche hier entstanden ist, werden wir später in Abschnitt VIII. wieder zurückkommen und dort zeigen, daß nach den Zügen: 1. e2 — e4 e7 — e5
2. Sg1 — f3 Sb8 — c6
3. Lf1 — c4 Sg8 — f6 Weiß im Vortheil kommt, wenn er 4. Sf3 — g5 zieht und diesen Springer auf f7, wie in Bilguer's Zweispringerspiel im Nachzuge, passend opfern kann.

[9]) Es würde falsch sein, diesen Bauer mit dem Springer zu schlagen.

[10]) Wenn der König den Springer durch 11. Ke7 — d6 deckt, so spielt Weiß 12. d3—d4 und gewinnt einen Stein.

[11]) Der Zug 9. h7—h6 hatte den Zweck, den Laufer c1 wo möglich nicht ins Spiel kommen zu lassen, jedoch bleibt dann der Springer auf d5 den Angriffen zu sehr ausgesetzt. Mit dem Zuge 9. c7—c6 deckt nun Schwarz den Springer, läßt aber das Feld g5 dem Laufer frei und wird dann ebenfalls sehr schlecht stehen.

[12]) Das Opfer des Springerbauers scheint in der gegenwärtigen Lage das Beste zu sein, was Sch. thun kann, weil dadurch offenbar ein Tempo gewonnen wird. Es steht aber Weiß dennoch im Vortheil, da er bei guter Stellung gewiß drei Bauern für seinen geopferten S. wird erlangen können.

[13]) Es folgt nun:
19. Lc4 — d5: Lb7 — d5:
20. Df7 — g6: h7 — g6:
21. c3 — d4: u. Weiß steht sehr gut.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt IV.

No. I.

	Hanstein.	J.......
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S g8 — f6
3.	S f3 — e5:	d7 — d6
4.	S e5 — f3	S f6 — e4:
5.	d2 — d3	S e4 — f6
6.	d3 — d4	d6 — d5
7.	h2 — h3	L f8 — d6
8.	L c1 — e3	o — o
9.	L f1 — e2	D d8 — e7
10.	c2 — c3	c7 — c5
11.	D d1 — c2	S b8 — c6
12.	S b1 — d2	L c8 — e6
13.	d4 — c5:	L d6 — c5:
14.	L e3 — c5:	D e7 — c5:
15.	S d2 — b3	D c5 — b6
16.	o — o	T a8 — c8
17.	D c2 — d2	T f8 — d8
18.	T a1 — d1	a7 — a6
19.	T f1 — e1	T d8 — d7
20.	L e2 — d3	T c8 — d8
21.	S b3 — d4	T d8 — e8
22.	T e1 — e2	T d7 — e7
23.	T d1 — e1	h7 — h6
24.	D d2 — f4	S c6 — d8
25.	L d3 — f5	D b6 — c5
26.	L f3 — e5	L e6 — f5:
27.	S d4 — f5:	S d8 — e6
28.	S f5 — e7†	T e8 — e7:
29.	D f4 — f5	d5 — d4
30.	T e2 — c2	d4 — d3
31.	D f5 — d3:	S e6 — f4
32.	D d3 — d4	D c5 — d4:
33.	c3 — d4:	S f6 — d5
34.	a2 — a3	g7 — g5
35.	S e5 — f3	T e7 — e1†
36.	S f3 — e1:	K g8 — g7
37.	T c2 — c5	b7 — b6
38.	T c5 — c6	S f4 — e6
39.	T c6 — d6	S d5 — f4
40.	S e1 — c2	S f4 — d3
41.	T d6 — b6:	Aufgegeben.

No. II.

(Vergl. Chronicle III. S. 195.)

	G. Walker.	St. Amant.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S g8 — f6
3.	S b1 — c3:	S b8 — c6
4.	L f1 — c4	L f8 — c5
5.	d2 — d3	h7 — h6
6.	o — o	d7 — d6
7.	h2 — h3	L c8 — e6
8.	L c4 — e6:	f7 — e6:
9.	S c3 — a4	L c5 — b6
10.	S a4 — b6:	a7 — b6:
11.	c2 — c3	o — o
12.	D d1 — e2	D d8 — e8
13.	d3 — d4	D e8 — h5
14.	T f1 — e1	e5 — d4:
15.	S f3 — d4:	S c6 — d4:
16.	D e2 — h5:	S f6 — h5:
17.	c3 — d4:	c7 — c5
18.	L c1 — e3	S h5 — f4
19.	d4 — c5:	b6 — c5:
20.	T a1 — d1	T a8 — a2:
21.	T d1 — d6:	T a2 — b2:
22.	L e3 — c5:	b7 — b5
23.	T e1 — a1	e6 — e5
24.	T d6 — d7	T f8 — f6
25.	K g1 — h2	T f6 — g6
26.	g2 — g3	S f4 — e2
27.	T d7 — e7	S e2 — d4
28.	K h2 — g2	T g6 — f6.
29.	T a1 — f1	S d4 — f3
30.	T f1 — d1	S f3 — d4
31.	T d1 — f1	S d4 — c6
32.	T e7 — d7	b5 — b4
33.	T f1 — a1	S c6 — d4
34.	T a1 — f1	S d4 — c6
35.	T f1 — a1	b4 — b3
36.	T a1 — a6	T b2 — a2, der Zug 36. T b2 — c2 wäre wohl besser gewesen.
37.	T a6 — b6	T a2 — c2
38.	T b6 — b7, oder besser L c5 — e3.	
38.	. . . .	T c2 — c5:
39.	T d7 — g7†	K g8 — f8
40.	T g7 — h7	K f8 — e8
41.	T h7 — h8†	T f6 — f8.

Wenn richtig weiter gespielt wird, muß die Partie wohl unentschieden bleiben, in der That verlor sie aber Weiß, indem er 42. T b7 nach b3: zog.

Eröffnung 1. Abschnitt V.

Spiel vom Bauer der Dame oder Schottisches Gambit.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5 2. Sg1—f3 / Sb8—c6	A.	§. 1.	3. d2—d4 / Sc6—d4:	4. Sf3—e5:	Tab. 22.	Col. 12—17.
		§. 2.		4. Sf3—d4:	Tab. 22.	Col. 18—27.
	B.	§. 3.	3. — / e5—d4:	4. Lf1—c4 / Lf8—b4†	Tab. 21. Tab. 22.	Col. 28—35. Col. 1— 8.
		§. 4.		4. — / Lf8—c5	Tab. 21.	Col. 11—27.
		§. 5.		4. — / d7—d6		
		§. 6.		4. — / Dd8-f6	Tab. 21.	Col. 7—10.
		§. 7.		4. — / Sg8—f6		
	C.	§. 8.		4. Sf3-d4:		

Das Spiel vom Bauer der Dame entsteht aus der Springerpartie, wenn der Anziehende den Angriff mit 3. d2—d4 fortsetzt. Schwarz kann nun den Bauer mit dem Springer oder Bauer schlagen, in beiden Fällen wird aber Weiß zu einer schleunigen Entwickelung seiner Streitkräfte gelangen. Wir glauben, daß die beste Vertheidigung in den Zügen: 3. $\frac{\text{d2—d4}}{\text{e5—d4:}}$ 4. $\frac{\text{Lf1—c4}}{\text{Lf8—c5}}$ 5. $\frac{\text{c2 — c3}}{\text{d4—d3 od. Sg8—f6}}$ besteht, wobei man den eroberten Bauer freiwillig aufgiebt, um nicht den Springer b1 gleich thätig werden zu lassen, oder auf eine bekannte Variante des Giuoco piano einlenkt. Schwarz hätte 4. Lf8—b4 Schach bieten können, jedoch halten wir diese Spielart nicht für gut, da Weiß durch Preisgeben eines zweiten Bauers, c2, seinen Angriff noch bedeutend verstärken würde.

Die älteren Autoren haben diese Eröffnung fast unberücksichtigt gelassen, und nur bei Lolli, 1763, S. 98 u. 342 finden wir ein Paar der wichtigsten Spielarten ausgeführt. Erst seit dem Jahre 1824 hat das Spiel die Aufmerksamkeit in höherem Grade gefesselt, indem damals eine Reihe von Partien zwischen dem londoner und edinburgher Schachclub begann und wegen der außergewöhnlichen Stärke der dabei thätigen Spieler ein allgemeines Interesse erregte. Bei diesen fünf Correspondenzpartien wurde dreimal die hier angeführte Eröffnung gewählt und von beiden Theilen mit Geist und Lebendigkeit fortgeführt. Vorzüglich zeichneten sich aber die Schotten dabei durch tief durchdachte und höchst geistreiche Züge in der letzten Partie aus, weshalb denn auch die ganze Spieleröffnung nach ihnen den Namen, Schottisches Gambit, in Deutschland erhalten hat.

Nachdem auf diese Weise das Interesse für die Eröffnung einmal rege geworden, haben sich mehre Schriftsteller einer specielleren Behandlung derselben unterzogen und zwar namentlich sind hier die Bearbeitung der London-Edinburgher Partien vom Comité des edinburgher Clubs, 1829, und von Lewis, London 1828, oder in der deutschen Uebersetzung von v. Mauvillon, Essen 1829, zu nennen. Ferner vergleiche man:

Lewis, second series, 1834, S. 98—133;
Walker, 1846, S. 71;
Staunton, 1847, S. 154 u.
Chronicle IV., S. 206.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	d2-d4 / Sc6-d4: 1)	Sf3-e5: 2) / Lf8-c5	Lf1-c4 / Sd4-e6	Lc4-e6: / f7-e6: 3)	Dd1-h5† / g7-g6	Se5-g6: / Sg8-f6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc5-f2†
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke8—e7	Dh5-f7† / Ke7-d6
4.	. .	. .	. .	. .	/ Dd8-f6 5)	Se5-d3 / Lc5-b6	e4-e5 / Df6-g6	o—o 6) / Sd4-e6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-f7† / Ke8-f8	Lf7-g8: / Df6-e5:	Lg8-d5 / c7-c6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	f2-f4 / d7-d6	Lf7-g8: / Kf8-g8:
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ d6-e5:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-h6	Lf7-c4 / d7-d6
9.	. .	. .	. .	/ [Sd4-e6]	Lf1-c4 / Lf8-c5	Lc4-e6: / f7-e6:	Dd1-h5† / Ke8-e7	Dh5-f7† / Ke7-d6
10.	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6 11)	Lc4-b5† / c7-c6	Se5-c6: / Dd8-b6	Sc6-d4† / Lc8-d7 12)
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ b7-c6:	Lb5-c6† / Lc8-d7
12.	. .	. .	. .	. .	/ c7-c6 14)	Lc4-e6: / Dd8-a5†	Sb1-c3 / Da5-e5:	Le6-b3 / Lf8-c5
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lf8-b4
14.	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-f7: / Ke8-f7:	Lc4-e6† / Kf7-e6:	o—o / d7-d5
§. 2. 1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	d2-d4 / Sc6-d4:	Sf3-d4: 16) / e5-d4:	Dd1-d4: / Sg8-e7	Lf1-c4 / Se7-c6	Dd4-d5 / Dd8-f6 17)	o—o 18) / Lf8-e7
2.	. .	. .	. .	. .	Dd8-f6 /	e4-e5 / Df6-g6	Sb1-c3 19) / Dg6-c2:	Lf1-d3 / Lf8-c5

1) Das Nehmen mit dem Springer giebt ein gleiches Spiel für beide Theile, dennoch scheint es rathsamer mit dem Bauer zu nehmen, weil dann die Vertheidigung, wie nachher gelehrt werden wird, schneller zu einer sichern Position führt. Lolli empfiehlt besonders den Zug 3. Sc6—d4:, aber wohl mit Unrecht: S. 98. Non è commendabile il tratto 3, pigliando la P. della D. con quella del R (3. e5—d4:) in vece di che deve prenderla piuttosto col Cavallo di D. (3. Sc6—d4:); regolandosi poscia coi tratti suggeriti al B. in simile apertura di giuoco nel Cap. V. del Trattato della Difesa, pag. 342.

2) Sf3 — d4: ist etwas stärker; gegen einen schwachen Spieler ist 4. Sf3 — e5: indessen wohl zu empfehlen, da in dem nun folgenden Spiele mehre Fallen enthalten sind.

3) Durch den Zug 4. Lf8—c5 hat Schwarz sein Spiel in eine mißliche Lage gebracht Nimmt er jetzt den Laufer mit dem Damenbauer, so tauscht Weiß die Damen und zieht dann 8. Se5—f7†.

4) Zog Weiß 11. Sg6—e5 zurück, so konnte Schwarz durch 11. Sf6—g4† die Dame gegen Thurm und zwei leichte Figuren erobern und würde dann mindestens remis machen, da sein Spiel besser entwickelt ist als das der Weißen.

5) Schwarz verliert, sobald er den Bauer f7 durch 5. Sd4—e6 zu decken versucht. Er thut daher gut, wenn er einen Gegenangriff macht, obgleich auch dann Weiß im Vortheil bleibt.

6) So steht Weiß etwas freier, hätte er aber statt 6. Se5 — d3 zu ziehen, damit den Bauer f7 geschlagen, so würde Schwarz gewinnen, indem er dann 6. Sd4—e6 gezogen hätte.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
Dh5-c5:	+ —							
Ke1-f2: Sg8-f6	Dh5-h4 Th8-g8	e4-e5[4]) Tg8-g6:	e5-f6: Tg6-f6†	Kf2-e2	+ —			
Lc1-f4	+ —							
+								
Ld5-b3[7]) De5-e4†	Ke1-f1 d7-d5	+						
Se5-d3[8])	+							
Lg8-c4 e5-f4:	Lc1-f4:[9])	+ —						
Se5-f3 Lc8-g4	Lc4-e2[10])	+						
Lc1-f4 Sg8-h6	Se5-d7† Kd6-c6	Df7-e6† Lc5-d6	Sd7-e5†	+ —				
Lb5-d7† Ke8-d7:	Sd4-e6: f7-e6:	+ —						
Lc6-a8: Dd8-a8:	Sb1-c3 Sg8-f6	f2-f3 [13])	— —					
o—o	— —							
o—o Lb4-c3:	b2-c3:[15]) De5-c3:	Dd1-d6 Dc3-f6	e4-e5	+				
Tf1-e1 Ke6-f7	Lc1-e3 Lf8-b4	c2-c3 Lb4-a5	Le3-d4 Sg8-f6	e4-e5 Sf6-e4	f2-f3 Se4-g5	f3-f4 Sg5-e4	f4-f5 Th8-f8	e5-e6† — Kf7-g8 +
+								
Dd4-c5: Dc2-d3:	Sc3-b5 Dd3-e4†	Lc1-e3 De4-g2:	Sb5-c7† Ke8-d8	Dc5-f8† Kd8-c7:	Ta1-c1† Dg2-c6	Tc1-c6†	+ —	

7) Hätte Schwarz 6. Ke8—e7 gezogen, so könnte Weiß jetzt durch 9. f2—f4 die schwarze Dame nöthigen, den Angriff auf den Bauer e4 aufzugeben.

8) Weiß steht etwas besser, da er einen Bauer mehr hat, den er wohl wird behaupten können.

9) Die Dame darf den Laufer nicht nehmen, weil sie sonst durch 11. Th1—f1 verloren ginge; Weiß steht daher besser, indem er einen Bauer erobert und dem Schwarzen die Rochade verdorben hat.

10) Auch in dieser Stellung wird Weiß wohl den eroberten Bauer erhalten können.

11) Zieht Schwarz 5. f7—f6, so zieht Weiß 6. Dd1—h5† und dann 7. Se5—g6:.

12) Zieht der König, so tauscht Weiß die Springer.

13) Die Spiele stehen wohl gleich.

14) Schwarz konnte auch 5. Dd8—f6, und wenn dann der Springer nach g4 ging, 6. Df6—g6 ziehen, wodurch gleichfalls eine sichere Vertheidigung erlangt wird. Ferner sind 5. d7—d6 und namentlich 5. Sg8 nach f6 nicht schlecht.

15) In dieser Position ist es kein Nachtheil für Weiß, einen isolirten Doppelbauer zu bekommen, indem der Laufer nun durch Lc1—a3 eine sehr drohende Stellung einnehmen kann.

16) Diesen Zug halten wir für etwas stärker, als 4. Sf3—e5:, da Weiß um einige Tempi voraus bleibt und deshalb den Angriff länger behält; doch gehört schon ein guter Spieler dazu, um diese kleinen Vortheile festzuhalten.

17) Dd8—e7 ist nicht so gut, da der Laufer f8 verhindert wird, ins Spiel zu kommen.

18) Weiß hat eine gute Stellung, obgleich Sch. die Partie halten kann. Schwarz wird nicht gut 8. Sc6—b4 ziehen, da die Dame nach d2 zurückginge und der Springer hernach durch a2—a3 vertrieben würde.

19) Weiß steht etwas freier; Schwarz zöge jetzt

§. 3.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	d2-d4 / e5-d4:	Lf1-c4[1]) / Lf8-b4†[2])	c2-c3 / d4-e3:	[o—o] / c3-b2:[3])	Lc1-b2:[4]) / Sg8-f6	Sf3-g5 / o-o
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lb4 f8	e4-e5[7]) / f7-f6[8])
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / d7-d6
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lf8-e7[17])
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

vielleicht am Besten 7. Dg6—b6, um seinen Laufer f8 ins Spiel zu bringen. Durch den folgenden Zug verliert er aber die Partie: ein lehrreiches Beispiel, daß die Dame ohne Unterstützung selten ins feindliche Spiel eindringen darf, namentlich nicht wenn es sich nur darum handelt, einen Bauer zu erobern.

¹) Weiß nimmt den Bauer nicht wieder: indem er nämlich den Laufer f1 ins Spiel bringt, gewinnt er ein wichtiges Tempo, kann rochiren und so den Angriff sehr verstärken. Schwarz hat nun verschiedene Gegenzüge: 1) Lf8—b4† 2) Lf8—c5 3) d7—d6 4) Sg8—f6 und 5) Dd8—f6.

²) Ueber den Werth dieses Zuges sind die Meinungen der Spieler sehr verschieden. Einige glauben, daß er das schwarze Spiel rettungslos compromittire, während andere, aber nur wenige, behaupten, der Gewinn von zwei Bauern sei ein hinreichender Ersatz für den zu ertragenden Angriff. Unsere, durch Studium und vieles Spielen gebildete Ansicht ist, daß Weiß in der Regel im Vortheil bleiben, und es dem Schwarzen bei der sorgsamsten Vertheidigung nur gelingen werde, die Partie zum Remis zu bringen.

³) De la Bourdonnais S. 49 empfiehlt 6. d7—d6: En prenant ce pion les noirs mettent en attaque le fou de la dame de leur adversaire, et compromettent leur partie; au lieu de ce coup ils devaient jouer d7—d6.

⁴) Den Bauer g7 kann Schwarz durch 7. Sg8—f6, Lb4—f8, f7-f6 oder Ke8-f8 decken; Letzteres scheint das Beste zu sein.

⁵) Zieht Schwarz 9. Sf6—g4, so kann Weiß 10. Sg5—f7: nehmen, besser ist aber die Nr. 3. und 4. angegebene Spielart.

⁶) Was Schwarz auch zieht, er wird bald mat. Nimmt er den Springer mit dem Thurme, so nimmt die Dame wieder, und Schwarz wird in 3 Zügen matt; zieht aber die Dame, so nimmt 12. Sf7—h6† und das Mat erfolgt ebenfalls in wenigen Zügen.

⁷) Dieser Zug sperrt das Spiel der Schwarzen sehr, die sich nur langsam entwickeln können. Weiß hätte auch 8. Dd1—d5 ziehen können, woraus sehr lebhafte Spiele entstehen, in denen Weiß den Angriff lange behält. Es könnte dann z. B. folgen: Dd1—d5 8) Sg8—h6 (am Besten) Sf3—g5 9) Sc6 nach b4. Bei Sc6—e7 erfolgt das Mat in zwei Zügen. Geht aber Schwarz 9. Dd8—e7, so zieht Weiß 10. Sb1—c3.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
e4-e5	Dd1-h5	Sg5-f7:⁶)	+				
Sf6-e8⁵)	h7-h6		—				
	e5-f6:	Dd1-h5	Sg5-e4	Sb1-c3:	+		
d7-d5	d5-c4:	h7-h6	c4-c3		—		
	Dd1-g4:	e5-e6	Sg5-f7:	e6-f7†	Dg4-g7†	+	
Sf6-g4	d7-d5	d5-c4:	Tf8-f7:	Kg8-f7:		—	
. .	. .		Sg5-e6:	Se6-d8:	Sd8-f7:	Sf7-g7	+
		f7-e6:	Tf8-f7	Lc8-g4:	d5-c4:		—
	e5-f6:	f6-g7:	Dd1-h5	+			
h7-h6	h6-g5:	Tf8-e8		—			
	e5-f6:	Lb2-f6:	Dd1-h5	Sg5-f7:	Sb1-c3	+	
Lb4-e7	Le7-f6:	Dd8-f6:	h7-h6	Tf8-f7:		—	
e5-f6:	Tf1-e1†	Dd1-d5	Sf3-e5:	Se5-f7	+		
g7-f6:	Lf8-e7⁹)	Sc6-e5¹⁰)	Sg8-h6		—		
	Tf1-e1†	Lb2-f6:	Dd1-d5	Sf3-e5:	+		
Sg8-f6:	Lf8-e7	g7-f6:	Sc6-e5	Th8-f8	—		
e5-d6:	Dd1-b3	Lc4-e6:	Tf1-d1	Db3-e6†	De6-h3	+	
Dd8-d6:	Lc8-e6¹¹)	f7-e6:	Dd6-b4¹²)	Db4-e7¹³)		—	
	Tf1-e1†	Sf3-g5¹⁵)	Dd1-h5¹⁶)	+			
c7-d6:	Sc6-e7¹⁴)	Sg8-h6		—			
Dd1-d5¹⁸)	Lb2-c1	Lc1-h6:	Dd5-e4	Lc4-d3	De4-g4†	h2-h4	Dg4-g3
Sg8-h6	o—o	g7-h6:	Kg8-g7¹⁹)	Tf8-h8	Le7-g5	d7-d6	Sc6-e5:²⁰)
Sb1-c3	Dd1-c2	Ta1-d1	+				
Sg8-h6	o—o	²¹)					

D d5 — d2 10) S b4 — c2
S g5 — f7: 11) S h6 — f7:
D d2 — c2: 12) Weiß hat eine Position, die den Bauer aufwiegt.

⁸) Zieht statt dessen Schwarz 8. Sc6—a5, so kann Weiß 9. L c4 — f7† und dann 10. D d1 — d5 spielen, oder er kann mit dem Laufer nach d3 zurückgehen, da der feindliche Springer auf a5 sehr unwirksam ist.

⁹) Zieht ein Sp. vor, so gewinnt 11. Sf3-g5.

¹⁰) Auf 11. Sg8 — h6 würde 12. D d5 nach h5† folgen. Der Springer auf e5 kann nun von Weiß mit dem Springer f3 oder mit dem Laufer b2 genommen werden.

¹¹) Zieht Schwarz 10. S g8 — h6 oder D d6 nach d7, so bekommt Weiß durch 11. T f1 nach e1† einen sehr heftigen Angriff.

¹²) Geht die Dame nach e7, so gewinnt Weiß durch 13. D b3 — b7:.

¹³) Die Dame muß nach e7 zurück, denn ginge ein Springer nach e7, so gewönne Weiß die Partie unmittelbar durch 14. Sf3 — g5.

¹⁴) Zieht Schwarz 10. S g8 — e7, so zieht W. ebenfalls 11. S f3 — g5 und der Bauer f7 kann nicht mehr gedeckt werden.

¹⁵) Dieser Zug ist stärker als 11. L c4 — b5†; Schwarz würde 11. L c8 — d7, und wenn Weiß 12. Sb1 — c3 spielt, nicht 12. L d7 nach b5:, sondern L d7 — c6 ziehen.

¹⁶) Weiß steht sehr gut; zieht Schwarz 12. g7 nach g6, so Weiß 13. D h5 — f3; zieht er aber 12. D d8 — b6, so W. 13. L c4 nach f7†; Weiß hätte auch 12. D d1 — d5 ziehen können, und der beste Zug des Schwarzen wäre dann 13. K e8 — d7, wodurch die weiße Dame angegriffen wird.

¹⁷) In der gegenwärtigen Lage des Spiels ist Lf8 — e7 wohl der rathsamste Zug. Bei 8. d7—d5; 9. Lc4—d5: würde das schw. Spiel, trotz des Opfers, unbequem bleiben.

¹⁸) 9. S b1 — c3 scheint besser.

¹⁹) 12. d7 — d5; 13. Lc4 — d5: Lc8 — f5; 14. D e4 — f5: D d8 — d5:; 15. Sb1 — c3 gliche das Spiel aus.

²⁰) Es könnte nun folgen:
17. h4 — g5: S e5 — f3†
Schlägt der Springer auf d3, so gewinnt 18. g5—h6† Kg7—h6:; 19. Tf1 — d1.
18. D g3 — f3: D d8 — g5:
19. S b1 — c3. Wir lassen dahin gestellt, ob Schwarz im Vortheil ist.

²¹) Die Entwickelung des schwarzen Spieles bleibt sehr schwer. Uebrigens könnte der Angriff (s. Schachzeitung 1848 S. 80)

1. Weiß: e2 — e4 Schwarz: e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. d2 — d4 e5 — d4:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
13.	(Lc1-b2:)	e4-e5	a2-a3	Sb1-c3	Sc3-d5	Tf1-e1	Lb2-e5:	Sf3-e5:	Se5-f7:
	Ke8-f8[1])	Dd8-e7	Lb4-c5[2])	d7-d6	De7-d7	d6-e5:	Sc6-e5:	Dd7-d8	
14.		Dd1-b3[3])	e4-e5	Sf3-e5:	Se5-c6:	Sb1-c3[4])	Db3-c3:	+	
	f7-f6	Sg8-h6	f6-e5:	Dd8-e7	d7-c6:	Lb4-c3:		—	
15.	. .	. .	. .	. .		Lb2-g7:	Db3-b4:	Tf1-e1†	Sb1-c3
					b7-c6:	De7-g7:	d7-d5	Ke8-d8	d5-c4:
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
									Lc8-h3
17.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	Lb2-c3:	Tf1-e1	Ta1-d1
						Lb4-c3:	Ke8-d8	De7-f8[5])	
18.	. .	. .		e5-f6:	Tf1-e1†[6])	Sb1-c3	Sc3-d5	Db3-b2:	Lc4-d3
			Lb4-e7	Le7-f6:	Ke8-f8	d7-d6[7])	Lf6-b2:[8])	Sc6-a5	c7-c6
19.	. .		e4-e5	Sf3-e5:	Tf1-d1	Lc4-d5†	Td1-d5:	Td5-d8†	Td8-e8:
		Sg8-e7	f6-e5:	d7-d5	o—o[10])	Se7-d5:	Dd8-e8	Lc8-e6[11])	Le6-b3:
20.	. .	. .		Tf1-d1	e5-f6:	Lc4-d5†	Td1-d5:	Td5-g5†	Db3-g8†
			d7-d5	o—o	g7-f6:[12])	Se7-d5:	Dd8-e8	Kg8—h8	Tf8-g8:
21.	. .		e4-e5	Sf3-e5:	Db3-b4†	Db4-c3	f2-f4	+	
		Ke8-f8	f6-e5:	Sc6-e5:	c7-c5	d7-d6		—	
22.	. .	. .	. .		Se5-c6:	Sb1-c3	Lc4-g8:	Tf1-e1	Sc3-e4
				Dd8-e7	d7—c6:	b7-b5[14])	Th8-g8:	De7-c5	Dc5-c4
23.	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3	Lb2-c3:	Tf1-e1	Lc4-g8:
					b7-c6:	Lb4-c3:	d7-d6[15])	De7-d7	Th8-g8:
24.	. .	. .		Lc4-g8:	e5-f6:	Sb1-c3	Sc3-e4	Db3-b2:	Se4-f6
			Lb4-e7[16])	Th8-g8:	Le7-f6:	g7-g6[17])	Lf6-b2:	d7-d5	Tg8-g7
25.	. .	e4-e5[21])	Dd1-d5[22])	e5-f6:	Lb2-c1	Dd5-h5†	Dh5-h6:	Lc4-d3	+
		Lb4-e7	Sg8-h6	Le7-f6:	Sc6-e7	g7-g6	d7-d5	Lf6-a4:	—

auch mit 10. Sc3 — e4 o — o; 11. D d1 nach d2 geführt werden.

1) Schwarz kann in den folgenden Zügen sehr mannigfach ziehen; es würde zu weit führen, alle Varianten durchzunehmen: Weiß muß vorzüglich darauf bedacht sein, ihn in seiner eingesperrten Lage zu erhalten und die eigenen Offiziere schnell thätig zu machen; die vorhergehenden und folgenden Spielarten geben dazu die Anleitung. Weiß zieht vielleicht am besten 8. a2 — a3 und nachher 9. D d1 — b3 oder S b1 — c3, aber auch der in der Tabelle angeführte Zug ist gut. Durch praktisches Spielen wird man sich überzeugen, daß die Vertheidigung so schwierig ist, daß der Nachziehende fast immer verliert.

2) Geht der Laufer nach a5, so versperrt er seinem Springer dies Feld, auf c5 gestattet er indeß das Vordringen des weißen Damenspringers und giebt das Feld e1 frei.

3) Zieht Weiß statt dessen 8. Sf3—g5, so spielt Schwarz 8. Sg8—h6 dagegen und dann, auf 9. Dd1—h5† 9. Ke8—f8, wodurch Schwarz ein gutes Spiel erhalten wird.

4) Weiß konnte auch 12. L b2—g7: ziehen, doch scheint dies stärker; der Laufer b4 muß den Springer nehmen oder der König muß ziehen: in beiden Fällen entwickelt Weiß seine sämmtlichen Offiziere sehr schön, und bekommt einen heftigen Angriff.

5) Deckt seine Dame den Bauer g7 nicht, sondern zieht z. B. nach c5, so thut Weiß 15. L c3 — g7:, greift den Thurm an und droht auf f6 Mat.

6) Dieses Schach ist wichtig; zieht der Springer nach e7, so steht das ganze Spiel der Schwarzen sehr beengt, zieht aber der König nach f8, so kann Schwarz im folgenden Zuge nicht Sc6—a5 ziehen, weil die Dame auf a3 Schach bieten und den Springer nehmen würde.

7) Um das Schach auf a3 zu verhindern und sich zu entwickeln.

8) Zöge Schw. 13. Sc6—a5, so könnte Weiß mit Erfolg 14. L b2 — f6: spielen.

4. Weiß: Lf1—c3 Schwarz: Lf8—b4†
5. c2—c3 d4—c3:
6. o—o c3—b2:

16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.
+ —								
Ta1-d1† Lc8-d7	Db4-b7 Ta8-c8	Db7-c6: Th8-f8	Td1-d7‡ Dg7-d7:	Dc6-h6: Dd7-f5	Dh6-d2† Df5-d7	Dd2-g5†	+ —	
g2-g3 d5-c4:	Db4-b7 Ta8-c8	Ta1-d1† Lh3-d7	Db7-c6: Th8-e8	Td1-d7‡ Dg7-d7:	Dc6-f6† Tc8-e7	Sc3-d5 Sh6-g8	Df6-g5 Dd7-e8	Te1-d1 + —
+								
Sd5-e7 Dd8-b6	Db2-d2 Sh6-f7	Dd2-f4[9]	+ —					
Te8-a8: Tf8-a8:	a2-b3:	+ —						
Lb2-f6‡ Tg8-g7	Tg5-g7: De8-e6[13]	Tg7-g6† De6-f6:	Tg6-f6:	+ —				
Db3-f3† Dc4-f7	Lb2-a3 c6-c5	La3-b4: c5-b4:	Sc4-d6	+ —				
Te1-e3	+ —							
Sf3-g5 h7-h6	Tf1-e1 Sc6-e7[18]	Sg5-e6†[19] Lc8-e6:	Te1-e6: Ta8-b8	Ta1-e1[20]	+			

[9]) Weiß hat einen unwiderstehlichen Angriff.

[10]) In einem schon vorbereiteten Abzug zu rochiren ist sehr gewagt, doch bleibt ihm nicht viel Anderes übrig, denn zöge er z. B. 11. Lc8—e6, so tauscht W. die Springer und gewinnt dann den Lb4 oder den Bauer d5.

[11]) Zieht Schwarz die Dame nach e6, so folgt 15. Td8—c8:, nimmt Schwarz nun die Dame, so giebt 16. Tc8—f8‡ und dann 17. a2—b3:.

[12]) Schwarz darf nicht 11. d5—c4: spielen, weil Weiß 12. Db3—c4‡ und dann 13. Td1—d8: ziehen würde.

[13]) Dies ist sein bester Zug, denn wollte er z. B. die Dame decken, so giebt Weiß durch 18. Tg7—g6† Mat; Weiß wird immer einen Thurm gegen einen leicht. Offizier behalten.

[14]) Tauscht Schwarz erst den Laufer b4 gegen den Springer c3 (den Weiß 13. Db3 nach c3: wieder nimmt) und zieht dann 13. b7—b5, so nimmt Weiß 14. Lc4—b5:, wogegen Schwarz 14. c6—b5: ziehen muß und dann Weiß 15. Dc3—f3†, wodurch er den Thurm a8 erobert und die Partie gewinnt.

[15]) Zieht Schwarz 13. d7—d5, so setzt er sich derselben Gefahr aus, wie im vorigen Spiele durch b7—b5.

[16]) Schwarz deckt durch diesen Zug das Feld f6 noch ein Mal, Weiß kann indessen mit den Thürmen und vorzüglich mit dem Sp. b1 leichter ins Spiel kommen.

[17]) Schwarz zieht diesen Bauer, um mit dem Thurme g8 ins Spiel zu kommen.

[18]) Schwarz darf nicht die beiden Springer und den Thurm für die Dame nehmen, da er seinen Thurm g7 verlieren würde.

[19]) Sg5—h7† giebt auch ein interessantes Spiel

[20]) Schwarz hat 2 Bauern mehr, doch ziehen wir, wegen der bedeutend bessern Stellung, das Spiel der Weißen vor.

[21]) Dies ist ebenfalls eine sehr gute Art den Angriff fortzusetzen.

[22]) Die jetzt von Weiß gemachte Combination ist, in so fern er die nächstfolgenden Züge nach der Tabelle spielt, nicht ganz richtig.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
26.	(c2-c3)	(o—o)	(Lc1-b2:)	(e4-e5)	(Dd1-d5)	(e5-f6:)	(Lb2-c1)	Tf1-e1†
	(d4-c3:)	(c3-b2:)	(f7-f6)	(Lb4-e7)	(Sg8-h6)	(Le7-f6:)	Lf6-a1:	Ke8-f8
27.	. .	. .	. .	. .	Sf3-h4 [1])	Lb2-e5:	Dd1-h5†	Th4-g6:
					Sc6-e5:	f6-e5:	g7-g6	Sg8-f6
28.	. .	. .	. .	. .		Dd1-d5	Sh4-f5	Sf5-g7‡
					f6-e5:	Sg8-h6	Sc6-b4	Ke8-f8
29.	. .	. .	. .	. .		Dd1-h5†	Sh4-f5	Dh5-e8‡
					Sg8-h6 [2])	Ke8-f8	Dd8-e8	Kf8-e8:
30.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Lb2-e5:
							Sc6-e5:	Dd8-e8
31.	. .	. .	. .	. .		Dd1-d5 [3])	e5-f6:	Lb2-c1
					g7-g6	Sg8-h6	Le7-f6:	g6-g5
32.	. .		a2-a3	b2-b4	Dd1-b3	Sb1-c3: [6])	Sc3-d5	Lc4-d5:
		d7-d6 [5])	Lb4-a5	La5-b6	Dd8-f6	Lc8-e6	Le6-d5: [7])	Sg8-e7
33.	. .	. .		Dd1-c2:	b2-b4	Sf3-d4: [8])	Dc2-c3	Lc1-b2
			c3-c2	Lb4-c5	Lc5-d4	Sc6-d4:	Dd8-f6	Sd4-c6
34.	. .		e4-e5	e5-f5	Dd1-e2†	Lc1-b2	De2-b2:	Db2-b3
		Dd8-f6	c3-b2:	b2-a1:D	Ke8-f8 [9])	Da1-b2:	Sg8-f6:	d7-d5
35.	. .	. .		b2-c3:	Dd1-e2	Sf3-h4	+	
			Df6-g6	Lb4-c5	Sc6-d8	Dg6-c6		
36.	. .	. .	. .	Lc4-d3	a2-a3	Lc1-b2:	Dd1-c2	Sb1-d2
				Dg6-e6	c3-b2:	Lb4-c5	Lc5-b6	h7-h5
37.	. .	b2-c3: [10])	Dd1-b3	o—o [11])	e4-e5	Sf3-h4	Sh4-f3	
		Lb4-a5	Dd8-f6	Sg8-e7	Df6-g6	Dg6-h5	o—o	+
38.	. .	. .	e4-e5	Dd1-b3	o—o	Lc1-a3	Sb1-d2	Sd2-e4
			d7-d6 [12])	Dd8-e7	d6-e5:	De7-f6	Sg8-e7	Df6-g6
39.	. .	. .		Lc4-d5:	Ld5-c6‡	Dd1-c2	Sb1-d2	o—o
			d7-d5 [14])	Sg8-e7	Se7-c6:	Lc8-g4	o—o	Tf8-e8
40.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-d8‡	Lc1-a3	o—o
						Sc6-d8:	Lc8-f5	Sd8-c6 [15])
41.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-b2	Sb1-d2
							Lc8-g4	o—o
42.	. .	. .	. .	Dd1-d5:	Lc4-d5:	Ld5-c6‡	Lc1-f4	o—o
				Dd8-d5:	Sg8-e7	Se7-c6:	o—o	Tf8-e8
43.	. .	. .	. .	e5-d6:	Dd1-d6:	Lc1-a3	Sf3-g5	Lc4-b5†
				Dd8-d6:	c7-d6:	La5-c7	Sc6-e5	Lc8-d7
44.	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3	o—o	Lc1-a3	Db3-c4:
					Lc8-e6	Sg8-e7	Le6-c4:	Dd6-d5

[1]) Durch 9. Sf3—h4 bleibt Weiß im Vortheil.

[2]) Wenn Schwarz im 9ten Zuge den König nach f8 zieht, spielt Weiß 10. f2—f4. Hätte Schwarz aber 9. d7—d5 gezogen, so folgte: 10. Dd1—h5† Ke8—d7 11. Dh5 nach f7, und Weiß steht im Vortheil.

[3]) Weiß könnte 10. f2—f4 spielen, welches dem Zuge Dd1—d5 wohl noch vorzuziehen wäre.

[4]) Würde Schwarz die Dame mit 14. Sc6 nach b4 angreifen, so folgt 15. Lc1—a3.

[5]) Schwarz begnügt sich mit dem Vortheil eines Bauers, um sich leichter entwickeln zu können. h7 nach h6 wäre nicht so gut gewesen. Auf 6. Sg8—f6 wäre 7. e4—e5, d7—d5; 8. e5—f6: gefolgt. 6. Dd8—f6 (Nr. 34.) wäre nicht besonders gut: es folgte 7. b2 nach c3: oder e4—e5.

[6]) Weiß kann auch 10. Lc1—g5, 11. Sb1—c3: ziehen, wodurch ein lebhafter Angriff entsteht.

[7]) Nimmt Schwarz den Thurm a1, so erobert 12. Lc1—b2 bei günstiger Stellung die Dame gegen zwei Thürme.

[8]) Hier wäre auch 10. Ta1—a2 gut.

[9]) Der Zug des Königs scheint gezwungen zu sein, ist es aber in der That nicht, und Schwarz thäte hier besser 9. Lb4—e7.

3. Weiß: d2—d4. Schwarz: e5—d4:
4. Lf1—c4. Lf8—b4†

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Lc1-h6:	Lh6-g5	Sf3-h4	Lg5-e7†	+			
Dd8-f6	Df6-g6	Dg6-h5		—			
Dh5-h6	+						
	—						
Dd5-e5:	+						
	—						
Sf5-g7†	e5-f6:	+					
Ke8-f8		—					
Dh5-e8†	Sf5-h6:	Sh6-f7	Sf7-e5:	Tf1-e1	Sb1-d2	Se5-f7†	+
Kf8-e8	f6-e5:	Th8-f8	Le7-f6	Ke8-d8	d7-d6!		—
Tf1-e1†	Sh4-f5	Sf5-h6:	Lc1-g5:	Dd5-f3†	+		
Ke8-f8	Lf6-a1: [4])	Dd8-f6	Df6-g6		—		
Lc1-g5	Lg5-e7:	a3-a4	b4-b5	—			
Df6-g6	Ke8-e7:	a7-a5		—			
Dc3-c2	f2-f4	+					
Df6-g6							
Lc4-d5:	Db3-d5:	Dd5-b5	+				
Sf6-d5:	Lc8-e6						
Ld3-f5	e5-e6	+					
De6-d5	d7-e6:	—					
La3-e7:	Se4-g5	Sg5-f7:	Sf3-e5:	Se5-f7:	Ta1-d1	Td1-d3	+
Sc6-e7:	o—o	Tf8-f7:	Dg6-f6	Kg8-f8	c7-c6	[13])	—
Tf1-e1	—						
	—						
La3-c5	Lc5-d4						
o—o—o	Lf5-g4	+					
o—o	—						
	—						
h2-h3	—						
	—						
Lb5-d7†	Sg5-e4	La3-d6	Ld6-c7:	—			
Se5-d7:	d6-d5	o—o—o	Kc8-c7:	+			
Dc4-d5	Tf1-e1†	Sf3-d4[16])	La3-e7:	—			
Se7-d5:	Sd5-e7	o—o—o	Td8-d4:	+			

[10]) Diesen Zug halten wir nicht für so stark, wie die Rochade, obgleich Chronicle II. pag. 179 das Gegentheil behauptet.

[11]) Zieht Weiß hier e4—e5, so geht Schwarz mit der Dame nach g6, oder kann wohl auch den Bauer e5 mit dem Springer schlagen.

[12]) Dieser Zug ist nicht gut, wie man aus der Partie VI. am Schlusse dieses Abschnittes sehen wird; besser ist d7—d5, aber am Besten scheint uns 7. Sg8—e7 zu sein.

[13]) Diese Variante steht in Bell's Life 12. December 1841 und wurde zwischen Walker und Cochrane gespielt.

[14]) Palamède, 1842, aus dem wir einige der folgenden Varianten entlehnen, spricht sich I. S. 120 für 7. d7—d5 aus: Au Cercle des Echecs de Paris. Les abonnés du Palamède sont tombés d'accord pour blâmer le pion des noirs un seul pas (7. d7—d6) au lieu de deux, qui leur paraît le coup juste.

[15]) Schwarz kann den Springer b1 nehmen, setzt sich dann aber einem starken Angriffe aus.

[16]) Auf 16. h2—h3 gewinnt f7—f6; 17. Sf3—d4, Ke8—f7.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
45.	(d2-d4) / (e5-d4)	(Lf1-c4) / (Lf8-b4†)	(c2-c3) / (d4-c3:)	(b2-c3:) / (Lb4-a5)	(e4-e5) / (d7-d5)	(e5-d6:) / (Dd8-d6:)	(Dd1-b3) / (Lc8-e6)	(o—o) / (Sg8-e7)
46.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-g5 / Sg8-e7	Lc4-b5 / Lc8-d7	— / +
47.	. .	. .	. .	. .	/ [Sg8-e7][1])	Sf3-g5 / Sc6-e5:	Lc4-f7† / Se5-f7:	Sg5-f7: / Ke8-f7:
48. 49.	. .	. .	.	. .	. .	Dd1-b3 / o—o	o—o / La5-b6	[4]) / +
50.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-a3 / o—o	o—o / h7-h6	Dd1-b3: / La5-b6
51.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. . / Kg8-h8	Sf3-g5 / Sc6-e5:
52.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
53.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
54.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
55.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
56.	. .	. .	. .	/ Dd8-f6	Lc1-g5[5]) / Lb4-c3†	Ke1-e2 / Lc3-a1	Lg5-f6: / Sg8-f6:	— / —
§. 4. 1.	d2-d4 / e5-d4:	Lf1-c4 / Lf8-c5	o—o [6]) / Dd8-f6	c2-c3 / d7-d6	b2-b4 / Lc5-b6	Lc1-b2 / Sc6-e5	Sf3-e5: / d6-e5:	c3-d4: / Lb6-d4:
2.	. .	. .	/ d7-d6	c2-c3 / d4-c3: [7])	Sb1-c3: / Sg8-e7	Sf3-g5 / Sc6-e5	b2-b4 / Lc5-b6	Dd1-b3 / o—o
3.	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:	Sf3-g5 / Dd8-c8	Dd1-h5† / g7-g6
4.	. .	. .	[c2-c3] / Dd8-e7[8])	o—o / d4-c3:	Sb1-c3: / d7-d6	Sc3-d5 / De7-d8	b2-b4 / Lc5-b4: [9])	Sd5-b4: / Sc6-b4:
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	/ ([Sg8-f6] s. Eröffn. 1. Abschn. VI. §. 1.)				. .	. .

[1]) Dieser Zug, welchen wir in der 142sten Partie, Chronicle II. S. 3, angewendet finden, scheint uns in der gegenwärtigen Lage des Spiels der beste zu sein.

[2]) Es ist besser, den Springer gleich zu nehmen, als erst mit 10. La5—c3† Schach zu bieten, denn nun muß Weiß, um den Laufer auf a5 zu gewinnen, ein Tempo versäumen.

[3]) Giebt die Dame auf f3 Schach, so geht der König nach g8 und auf 12. Lc1—g5 folgt dann 12. Dd8—f8.

[4]) Weiß hat zwar mehr Terrain als Schwarz, aber da sich dieser in einer festen Stellung befindet, wird er sich auch allmählig sicher entwickeln können.

[5]) Vielleicht zöge Weiß hier noch besser 7. Dd1 nach b3 oder 7. o—o.

[6]) Weiß hatte noch andere Züge, nämlich 1) c2 nach c3, was uns am Besten scheint. Nimmt Schwarz diesen Bauer, so folgt 6 Lc4—f7† und dann 7. Dd1—d5†; der richtige Zug des Schwarzen ist 5. d4—d3 oder 5. Sg8—f6. Weiß konnte 2) 5. Sf3—g5 ziehen; diesen Zug, der von Nr. 32—40 ausgeführt ist, halten wir aber für minder stark.

[7]) Zöge Schwarz 6. d4—d3, so hätte er ein ganz sicheres u. ebenso gutes Spiel wie Weiß.

[8]) Dieser Zug ist nicht gut; er ist hier vorzüglich deshalb ausgeführt, weil eine gleiche Position im 6ten Zuge beim Giuoco piano vorkommt.

[9]) Der Springer darf nicht nehmen, da nach dem Tausche der Springer die weiße Dame auf a4 Schach bieten und den Laufer b4 erobern würde. Schwarz braucht überhaupt nicht zu

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
(Lc1-a3) / (Le6-c4:)	(Db3-c4:) / (Dd6-d5)	(Dc4-d5:) / (Se7-d5:)	(Tf1-e1†) / (Sd5-e7)	Sf3-e5 / Sc6-e5:	La3-e7: / f7-f6	Le7-f6: / g7-f6:	f2-f4 / o—o	f4-e5: — / f6-e5: +
Dd1-h5†[3]) / g7-g6	Dh5-f3† / Kf7-g7	Lc1-g5 / Th8-f8	Df3-e3 / La5-b6	De3-e5† / Kg7-g8	Lg5-e7: / Dd8-e8	o—o / Tf8-f7	Le7-f6 / De8-e5:	Lf6-e5: — / d7-d6 +
. .	Dh5-a5: / c7-c6	Da5-b4 / Th8-e8	Db4-f4† / Se7-f5†	Lc1-e3 / Dd8-f6	o—o / Sf5-e3:	f2-e3: / Df6-f4:	Tf1-f4† — / Kf7-g7 +	
Sb1-d2 / Kg8-h8	Sd2-e4 / Sc6-a5	Db3-a4 / Sa5-c4:	Da4-c4: +					
Dd1-h5 / h7-h6	Lc4-f7: / d7-d6	f2-f4 / Lc8-g4	— / +					
Sg5-h7: / Kh8-h7	Dd1-h5† / Kh7-g8	Dh5-e5: / Se7-c6	De5-h5 / d7-d6	Lc4-d3 / g7-g6	Ld3-g6: — / —			
[Se5-c4:]	Sh7-f6 / g7-g6	Dd1-d4 / Sc4-a3:	— / +					
. .	Sh7-g5 / Se7-f5	Dd1-h5† / Sf5-h6	La3-f8: / Dd8-f8:	— / +				
. .	Dd1-h5 / g7-g6	Dh5-h6 / Se7-f5	Dh6-h3 / Dd8-h4	Dh3-h4: / Sf5-h4:	Sh7-f8: / Sc4-a3:	Sf8-g6† / f7-g6:	— / +	
Lb2-d4: / e5-d4:	e4-e5 / Df6-b6	a2-a4 / a7-a5	b4-a5: / Ta8-g5:	Sb1-a3 +				
— / +								
Dh5-g4 / e6-e5	Sg5-e6 / Sg8-f6	Dg4-h3 / Ke8-e7	Sc3-d5† / Sf6-d5:	e4-d5: +				
Dd1-b3 / Sb4-c6	Lc1-b2 / Sc6-e5[10])	Sf3-e5: / d6-e5:	Lc4-f7†[11]) + / —					
. .	Sg8-f6	Lc4-f7† / Ke8-e7	e4-e5 / d6-d5	Sf3-g5 / h7-h6	Lb2-a3† / Ke7-d7	e5-e6† / ‡		
. .	. .	Ke8-f8	e4-e5 / Sf6-g8[12])	e5-d6: / c7-d6:	Tf1-e1 / Lc8-d7[13])	Lf7-g8: / Th8-g8:	Sf3-e5 / d6-e5:[14])	Lb2-a3† + / Sc6-e7 —

nehmen, sondern kann 9. Lc5—b6 ziehen, worauf 10. Lc1—b2 folgt.

[10]) Ginge dieser Springer nach a5, so bietet die Dame auf a4 Schach, dann nimmt 13. Lb2—g7: und Weiß steht besser.

[11]) Geht nun der König nach e7, so folgt 15. Lb2—a3†, worauf er die Dame nach d6 ziehen muß, um nicht in wenigen Zügen mat zu werden; geht aber der König nach f8, so folgt 15. Ta1—d1, und je nachdem er 15. Lc8—d7 oder Dd8—g5 zieht, folgt 16. Lf7—g8: oder Lb2—a3†; zieht er im letztern Falle Sg8—e7, so giebt der Thurm d1 auf d8 Mat.

[12]) Schwarz zieht nicht 14. d6—e5:, weil:

Lb2—a3† 15) Sc6—e7
Ta1—d1 16) Lc8—d7
Sf3—e5: 17) u. Weiß gewinnt

bald. Er darf den Bauer e5 eben so wenig mit dem Springer nehmen, da Weiß ungehindert wieder nehmen würde; ginge aber dann Schwarz 15. Dd8—e7, so zieht Weiß am besten 16. Lf7—c4.

[13]) Zieht Schwarz 16. Sc6—e7, so folgt 17. Lf7—g8:, nimmt ihn der Thurm, so ist Schwarz in wenig Zügen (Sf3—g5) mat, nimmt ihn aber der Springer, so zieht Weiß 18. Ta1—d1.

[14]) Nimmt der Springer c6, so wird er vom Thurme e1 wieder genommen; wollte jedoch Schwarz dann zur Verhütung des Mats 19. Tg8—h8 ziehen, so giebt Weiß mit der Dame auf f3, d5, d6 Schach und zieht darauf Te5—e7, oder Dd6—d5†.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.
3. d2—d4. e5—d4:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
7.	(o—o) / (d4-c3:)	(Sb1-c3:) / (d7-d6)	(Sc3-d5) / De7-d7 [1])	b2-b4 / Lc5-b6	Lc1-b2 / f7-f6	Dd1-b3 / Sg8-e7 [2])	Lb2-f6: / Se7-d5:	e4-d5: / g7-f6:	Lc4-b5 / a7-a6
8.	. .	. .	. .	— / Lc5-b4:	Lc1-b2 / Ke8-f8 [3])	Sd5-b4: / Sc6-b4:	Sf3-g5 / Sg8-h6	Dd1-d4 / f7-f6	Sg5-e6† / Kf8-e8
9.	. .	. .	. .	— / Sc6-b4:	Sd5-b4: / Lc5-b4:	Sf3-g5 / Sg8-h6	Lc1-b2 / Ke8-f8	Dd1-b3 / Dd7-e7	Sg5-f7: / Sh6-f7:
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lb4-c5	Db3-f3 [7]) / f7-f6
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lb4-a5 [9])	Lb2-g7† / Kf8-g7:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
14.	. .	. :	. .	. .	. .	. .	— / f7-f6 [20])	Lb2-f6: / g7-f6:	Dd1-h5† / Ke8-d8 [21])
15.	— / Sc6-e5	Sf3-e5: / De7-e5:	f2-f4 / d4-c3†	Kg1-h1 / c3-b2: [24])	f4-e5: / b2-a1:D	Dd1-d5 / Da1-d4	Dd5-f7† / Ke8-d8	Lc1-g5† / Sg8-e7	Df7-f8† / Th8-f8:
16.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lc5-e7	Dd5-f7† / Ke8-d8	Dfg-g7: /	+ / —
17.	. .	. .	. .	— / De5-d4 [25])	Dd1-b3 / Sg8-h6	Sb1-c3: / c7-c6 [26])	Tf1-d1 / Dg4-f6 [27])	Sc3-a4 / Df6-e7	Sa4-c5: / De7-c5:

[1]) Obgleich die Dame den Laufer sperrt, steht sie hier doch etwas besser, als auf d8.

[2]) Durch 12. Sd5—b6: würde Weiß den Spr. g8 zweimal angreifen; deshalb muß Schwarz entweder 11. Ke8—f8, wodurch sein Spiel sehr gehemmt würde, oder Sg8 nach e7 ziehen, denn auf 11. Sg8—h6 würde Weiß 12. Lb2—f6: ziehen.

[3]) Auf 10. f7—f6 würde Weiß den Laufer b4 und Springer g8 tauschen, und dann durch 13. Dd1—b3 zwei Offiziere angreifen.

[4]) Weiß bedroht den Springer b4 u. den Bauer f6, den der Laufer nehmen kann; da Schw. Beides nicht vertheidigen kann, greift auch er, indem er nur f6 deckt, den Springer e6 an.

[5]) Schwarz kann den Bauer d6 auf die Länge nicht halten; außerdem stehen sämmtliche Offiziere des Weißen gut entwickelt.

[6]) Weiß, obgleich um einen Bauer schwächer, hat ein sehr schön entwickeltes Spiel.

[7]) Bei 14. Lb2—g7† nähme der König den Laufer: bietet die Dame nun auf b2 Schach, so geht der König nach g8, zieht dann die Dame nach f6, so giebt Schwarz seinen Damenbauer (d6—d5) Preis und zieht 16. Lc5—f8, worauf Weiß schlecht steht.

[8]) Auch 18. Lb2—f6: ist ein sehr starker Zug, wodurch Weiß besser als Schwarz steht.

[9]) Dieser Zug ist nicht stärker, als 13. Lb4-c5.

[10]) Hätte die Dame den Laufer c3 genommen, so würde Schwarz durch 17. Dd7—e7 den gedrohten Angriff abwenden können.

[11]) Weiß nimmt erst den Laufer, da Schwarz dem ihm drohenden Angriffe doch nicht ausweichen kann.

[12]) Der schwarze König muß nach f8 gehen, weil Weiß sonst durch 20. Dh5—h6 die feindliche Dame gewinnt.

[13]) Geht der König nach e8, so folgt 21. Lc4 nach f7†, geht er nun nach e7, so folgt 22. Dh6—g7, Schach König und Dame drohend und den Thurm h8 angreifend; geht nun die schwarze Dame nach d8, so wird Schwarz durch 23. Lf7—e8† und 24. Dg7—f7† mat.

[14]) Nimmt Schwarz 22. d6—e5:, so gewinnt Weiß durch 23. Dg7—e5†, denn setzt der Laufer vor, so wird er vom Springer genommen, der nicht wieder genommen werden darf, da Schwarz in drei Zügen mat würde, geht aber der König nach d8, so ist durch 24. Sg5—f7† die Dame verloren.

4. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—c5.
5. c2—c3. Dd8—e7.
6. 0—0 ....

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
Lb5-a4	Db3-c3	d5-c6:	+					
Lb6-a7	b7-b5		—					
Dd4-d2	Se6-c7‡	Dd2-b4:[5])	+					
Dd7-e7[4])	De7-c7:		—					
Db3-b4:	f2-f4	Db4-c4:	Dc4-c3[6])	+				
Sf7-e5	Se5-c4:	De7-f7		—				
Sg5-e6†	Df3-g3	Se6-c5:	Lc4-g8:[8])	+				
Kf8-e8	Th8-g8	d6-c5:		—				
Db3-b2†	Db2-f6	Df6-h6:[10])	Dh6-h5	Tf1-a1:[11])	Dh5-h6†	Dh6-g7	e4-e5	+
Kg7-g8	La5-c3	Lc3-g7	Lg7-a1:	Kg8-f8[12])	Kf8-e7[13])	Dd7-e8	De8-f8[14])	—
	Sg5-e6†	Se6-f4†	Sf4-h5†	Db2-f6‡[17])	+			
f7-f6	Kg7-g6[15])	Kg6-g7	Kg7-f8[16])		—			
. .	. .		h2-h4†	Db2-c1†	Dc1-e3†	Lc4-d3†	De3-f3†	g2-g3† +
		Kg6-g5	Kg5-f4:	Kf4-e4:[18])	Ke4-f5	Kf5-g4	Kg4-h4:	[19]) —
Sg5-e6†	Dh5-h6:	Dh6-h5†	Se6-c7:	+				
Kd8-e7	Ke7-e8[22])	Ke8-e7	Dd7-c7:[23])	—				
Tf1-f8‡								
‡								
Db3-c3	+							

[15]) Mit Dd7—e6: könnte Schwarz drei Offiziere für die Dame bekommen, es möchte daher vielleicht rathsam sein, den Angriff zu ändern. Dies kann sehr gut durch 14. f2—f4 oder Ta1—d1 statt Le2—g7 geschehen.

[16]) Geht der König nach g6, so folgt 19. Db2 nach f6‡ und dann 20. Lc4—e2†, wodurch die Dame erobert wird.

[17]) Zieht Schwarz 19. Sh6—f7, so folgt 20. Df6—g7†; wäre der König aber gleich nach e8 gegangen, so gewinnt Weiß durch 20. Sh5—g7†.

[18]) Zieht Schwarz 19. Kf4—e5, so folgt, wie hier, 20. Dc1—e3.

[19]) Schwarz ist in zwei Zügen mat.

[20]) Dieser Zug ist schlecht, da er den Weißen einen überwiegenden Angriff gestattet.

[21]) Zieht Schwarz 14. Ke8—e7, so nimmt die Dame den Springer h6; zieht Schwarz dann 15. f6—g5:, so erobert Weiß durch 16. Dh6—g7† den Thurm h8; zieht er aber statt 14. K(e8—e7) Sh6—f7, so nimmt Weiß den Springer mit dem Springer, zieht er alsdann 15. Dd7—g4, so kann Weiß entweder die Damen tauschen und dann den Thurm h8 nehmen oder mit der Dame auf b5 Schach bieten und den Laufer b4 erobern.

[22]) Weiß drohte mit 17. Dh6—g7†, was Schwarz durch diesen Zug vermeiden will.

[23]) Die weiße Dame bietet jetzt auf f7 und f6 Schach, und erobert den Thurm h8.

[24]) Wenn Schwarz nicht nimmt, bekommt Weiß durch 10. Sb1—c3: einen starken Angriff. Jedoch hätte Weiß, wenn er den Thurm nicht Preis geben wollte, einen andern Angriff mit dem Bauer 8. b2—b4 wählen können, und zwar würde dann folgen: 8. b2—b4 Lc5—b6·
9. Lc1—b2 d4—c3
10. Sb1—c3: und die Steine der Weißen sind sehr gut entwickelt.

[25]) Diesen Zug schlägt Chronicle I. S. 38. vor, er ist aber ebenfalls nicht hinreichend, um den Angriff abzuschlagen.

[26]) Wenn Schwarz 11. Sh6—g4 zieht, so folgt: 12. Lc4—f7‡ Ke8—e7 13. f4 nach f5 und Weiß ist im Vortheil.

[27]) Geht die Dame nach f2, so folgt 14. e4 nach e5.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
18.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Sg1-f3) / (Sb8-c6)	(d2-d4) / (e5-d4:)	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(c2-c3) / d4-c3:	Lc4-f7‡ / Ke8-f7: [1])	Dd1-d5† / Kf7-e8	Dd5-h5 / g7-g6
19.	. .	. .	. .	. .	. . .	. .	/ Kf7-f8	Dd5-c5‡ / d7-d6
20.	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6	c3-d4: / Lc5-b6	h2-h3 / h7-h6	Sb1-c3 / Sg8-f6
21.	. .	. .	. .	. .	/ d4-d3 [4])	Dd1-b3 / Dd8-f6	o—o [5]) / d7-d6	Lc4-d3: / Lc5-b6
22.	. .	. .	. .	. .	. .	b2-b4 [6]) / Lc5-b6	Dd1-b3 / Dd8-f6	o—o / d7-d6
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dd8-e7	o—o / d7-d6
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	b4-b5 [10]) / [Sc6-a5]	Lc4-d3: / d7-d5
25.	. .	. .	. .	. .	Sf3-g5 [12]) / Sc6-e5	Sg5-f7: / Se5-f7:	Lc4-f7‡ / Ke8-f7:	Dd1-h5† / g7-g6
26.	. .	. .	. .	. .	/ [Sg8-h6]	Sg5-f7: / Sh6-f7:	Lc4-f7‡ / Ke8-f7:	Dd1-h5† / g7-g6
27.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
28.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
29.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
30.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc5-b4† [20])	c2-c3 / d4-c3:	b2-c3: / Lb4-c3‡
§. 5. 1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	d2-d4 / e5-d4:	Lf1-c4 / d7-d6 [21])	Sf3-d4: [22]) / Sc6-d4:	Dd1-d4: / Sg8-e7	o—o / Se7-c6	Lc4-b5 / Lc8-d7

[1]) Zieht der König nach f8, so rochirt Weiß oder 7. Lf7—g8:, Th8—g8:; 8. Sb1 nach c3:.

[2]) Weiß hat zwar einen Bauer weniger, steht aber weit entwickelter. Hätte der schwarze König so gezogen, daß der Laufer c5 mit Schach genommen wäre, so würde Weiß bei guter Stellung auch seinen Bauer zurück erhalten.

[3]) Dieselbe Stellung, durch eine andere Reihefolge der Züge entstanden, kommt beim giuoco piano vor. Weiß steht schön, während Schwarz nur mit Vorsicht ziehen kann. Die Züge 7. h2—h3 und h7—h6 waren übrigens nicht die besten.

[4]) Dieses Preisgeben des Bauers ist wohl für Schwarz, wenn er nicht durch 5. Sg8—f6 auf eine sichere Variante des giuoco piano einlenken will, das Beste. Springer b1 wird dabei zurückgehalten. Nimmt Weiß den B. d3 sogleich, so hat Schwarz Zeit sich zu entwickeln; wir halten es daher für besser, diesen Bauer, der doch nicht vertheidigt werden kann, vorläufig noch nicht zu nehmen, und 6. b2—b4 zu thun.

[5]) Weiß rochirt, um den jetzt gefesselten Springer f3 ziehen zu können. Zieht Schw. schon 5. Dd8—f6, um den Bauer d4 dadurch zu decken, so kann W. sogleich 5. e4—e5 spielen, und antwortet auf 6. Sc6—e5: mit 7. Dd1—e2. Durch den Zug 5. Dd8—f6 wird das Spiel einigen im Abschnitt I. §. 5. S. 54 ausgeführten Varianten gleich.

[6]) 6. Sf3—g5, Sg8—h6; 7. Sg5—f7:, Dd8—f6 wäre für Schwarz vortheilhaft.

[7]) Zieht Weiß 10. c3—c4, so darf die Dame den Thurm a1 nicht nehmen, da sie durch 11. Lc1—b2 verloren wäre; Schw. könnte dann aber mit Vortheil 11. Sc6—d4 spielen, wodurch er ein besseres Spiel bekäme.

[8]) Hier könnte 10. h7—h6 geschehen.

[9]) Weiß steht vielleicht etwas im Vortheil. Aehnlich wäre das Resultat bei 12. Sc6—a5; 13. Lg5—e7:, Ke8—e7:; 14. e4—e5, Dg6—h5 gewesen.

[10]) Dieser Zug ist von Staunton (1847. S.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Dh5-c5: [2])	+						
Dc5-c3:	—						
Dd8-f6	—						
o—o	Tf1-e1 [3])	+					
o—o							
—							
—							
Lc4-d3:	Db3-c2 [7])	Lc1-g5	b4-b5	Sf3-e5:	Lg5-e7:	Kg1-h1	— [9])
Lc8-e6	Sg8-e7 [8])	Df6-g6	Sc6-e5	d6-e5:	Ke8-e7:	Ta8-d8	—
a2-a4	Lc1-g5	Sb1-d2	Lc4-d3:	—			
a7-a6	Sg8-f6	o—o	Lc8-e6	—			
e4-e5	—						
Lc8-g4 [11])	—						
Dh5-c5: [13])	+						
	—						
Dh5-c5:	Dc5-a3 [14])	o—o	Da3-f3†	Sb1-d2 [15])	—		
d7-d6	Th8-e8	Te8-e4:	Lc8-f5	Te4-e6	+		
	o—o	c2-c3	f2-f3	c3-d4:	Tf1-e1	Dc5-d4:	Sb1-a3
d7-d5 [16])	Lc8-e6	d5-e4:	e4-e3	e3-e2	Dd8-d4†	Sc6-d4:	Th8-e8 [17]) +
. .	Dc5-d5†	e4-d5:	Ke1-d1	Lc1-d2	Sb1-a3	Sa3-b5	Sb5-d4:
	Dd8-d5:	Th8-e8†	Sc6-b4	Sb4-d5:	Lc8-f5	Ta8-d8	Sd5-f4 [18]) +
. .	e4-d5	Ke1-d1 [19])	c2-c4	Dc5-a3	f2-f3	Lc1-d2	—
	Th8-e8†	Te8-e5	Dd8-h4	Lc8-g4†	Dh4-f2	Df2-g2:	+
Sb1-c3:	Lc4-f7†	Dd1-h5†	+				
Sh6-f7:	Ke8-f7:						
Lb5-c6:	c2-c4 [23])	+					
Ld7-c6:							

159) in einer Partie gegen Harrwitz gemacht worden. Die dortige Fortsetzung D d8 nach e7; 8. o—o, S c6—e5; 9. S f3—e5:, D e7—e5:; 10. D d1—b3, D e5—h5; 11. e4—e5 scheint uns aber für Weiß vortheilhaft, weshalb wir 7. S c6—a5 substituiren.

[11]) Schwarz kann hier wohl die Rochade nach c8 bewirken. Uebrigens konnte auch c7 nach c6, 10. a2—a4, a7—a6 geschehen.

[12]) Dieser Zug ist nicht besonders stark.

[13]) Weiß steht besser, da Schwarz den Bauer d4 auf die Länge nicht wird halten können.

[14]) Der beste Zug des Weißen ist 10. D c5 nach b5; folgt dann 10. a7—a6, so muß die Dame nach d3 oder d2 zurückgezogen werden, aber nicht auf b3 Schach bieten.

[15]) Bietet statt dieses Zuges die Dame auf b3 Schach, so zieht Schwarz 13. T e4—e6 und wird etwas besser als Weiß stehen.

[16]) Dieser Zug ist von Schumoff (Chronicle 1850. S. 215 u. Schachz. 1851 S. 117) analysirt.

[17]) Es kann zum Vortheil für Schwarz folgen: 17. L c1—e3, S d4—f5; 18. T e1—e2:, L e6—a2:; 19. K g1—f2, L a2—d5 ꝛc.

[18]) Demnächst entscheidet 17. S d4—f5:, T e8 nach e2 für Schwarz.

[19]) Auf K f1 folgt b7—b6 und dann 12. D c5 nach a3, D d8—d5: u. s. w.

[20]) Durch diesen Zug behält Schwarz zwar einen Bauer mehr, die Stellung des Weißen wird aber sehr gut.

[21]) Schwarz giebt den Bauer wieder auf, ohne dadurch sofort eine gleiche Stellung zu bekommen.

[22]) Weiß hatte noch zwei andere Züge 1) c2 nach c3 und 2) o—o; bei richtigem Gegenzug des Schwarzen halten wir jedoch letzteren, gegen den der richtige Gegenzug 5. L c8—g4 ist, nicht für gut.

[23]) Beide Spiele stehen ziemlich gleich; Schw. muß möglichst bald seinen Königslaufer ins Spiel bringen und auf die kurze Seite rochiren.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
2.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Sg1-f3) / (Sb8-c7)	(d2-d4) / (e5-d4:)	(Lf1-c4) / (d7-d6)	c2-c3 / Lc8-g4 1)	c3-d4: / Sc6-d4:	Dd1-d4: / Lg4-f3:	g2-f3: / c7-c6
3.	. .	. .	. .	. .	/ d4-d3:	Sb1-c3: 3) / Dd8-d7	o—o / Sc6-d8	+ /
4.	. .	. .	. .	. .	o—o 4) / Sc6-e5	Sf3-e5: / d6-e5:	f2-f4 / e5-f4:	Lc1-f4: /
5.	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4	h2-h3 5) / Lg4-f3	Dd1-f3: / Sc6-e5	Df3-b3 / Se5-c4:
§. 6.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	d2-d4 / e5-d4:	Lf1-c4 / Dd8-f6 6)	o—o / d7-d6 7)	c2-c3 / d4-d3 8)	Dd1-d3: / Df6-g6	Lc1-f4 / Lf8-e7
2.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4	Dd1-b3 / o—o—o	Lc1-g5 / Sc6-a5
3.	. .	. .	. .	. .	/ Lf8-c5	c2-c3 / d7-d6	Lc4-b5 / d4-c3:	Sb1-c3: / Lc8-d7
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ a7-a6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-d7	Lb5-c6: / Ld7-c6:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4	Lb5-c6† / b7-c6:
7.	. .	. .	. .	. .	. .	/ d4-c3: 11)	Sb1-c3: / Sg8-e7	Lc1-g5 / Df6-g6 12)
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
§. 7.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	d2-d4 / e5-d4:	Lf1-c4 / Sg8-f6	Sf3-d4: / Sf6-e4:	Lc4-f7† / Ke8-f7:	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-d5† / Kf7-g7
2.	. .	. .	. .	. .	o—o / Sf6-e4:	Tf1-e1 / d7 d5	Lc4-d5 14) / Dd8-d5:	Sb1-c3 / Dd5-h5
3.	. .	. .	. .	. .	e4-e5 / Sf6-g4 16)	Lc4-f7† 17) / Ke8-f7:	Sf3-g5† / Kf7-g8	Dd1-g4: / h7-h6

1) Zieht Schw. 5. Sc6—e5, so nimmt Weiß den dBauer mit seinem cBauer, nimmt Schw. 6. Se5—c4:, so bietet die Dame auf a4 Schach und erobert den Springer.

2) Beide Spiele sind gleich; Weiß hätte im 6ten Zuge besser Dd1—b3 ziehen können.

3) Schwarz muß jetzt sehr vorsichtig spielen; zieht er z. B. 6. Lc8—e6, so tauscht Weiß, geht mit der Dame nach b3 und mit dem Springer nach g5, wodurch er einen guten Angriff erhält; zieht Schwarz aber 6. Lc8 nach g4 oder 6. Lf8—e7, so kann Weiß mit Vortheil 7. Dd1—b3 ziehen.

4) Nach diesem Zuge ist Schw. im Stande, seinen Bauer zu behaupten, ohne einen starken Angriff aushalten zu müssen. Sein einziger richtiger Zug ist jetzt 5. Lc8—g4, auf jeden andern erhält Weiß mindestens gleiches Spiel.

5) Weiß greift den Laufer sogleich an, weil Schwarz droht, 6. Sc6—e5 zu ziehen.

6) Dieser Zug, den Mac Donnell gegen De la Bourdonnais anwandte, ward zwar für sehr gut gehalten; spielt Schw. aber die folgenden Züge nicht richtig, so kommt er leicht in eine gedrängte Stellung. Den Bauer d4 halten zu wollen, wäre dabei gefährlich.

7) Nicht so gut wäre 5. Lf8—c5, denn Weiß würde 6. e4—e5 ziehen und wenn die Dame nach f5 oder g6 ginge, 7. Tf1—e1 und droht nun durch 8. Sf3—h4 die Dame zu erobern. Weiß könnte aber auch auf 5. Lf8 nach c5 mit 6. c2—c3 antworten.

8) Schwarz spielt richtig, indem er den Bauer auf d3 wieder aufgiebt, weil sonst der Damenspringer nach c3 gekommen wäre, und die Dame auf f6 schlecht gestanden hätte.

9) Das hier angeführte Spiel ist der Anfang

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Sb1-c3 ²)	—							
	—							
+								
Db3-c4:	Dc4-d5	Tf1-e1	Dd5-b3	—				
c7-c5	Dd8-c7	Sg8-e7	Se7-c6	+				
Sb1-d2	Ta1-e1	Sf3-d4	Lf4-e5:	Sd4-f3	h2-h3	—		
Sg8-h6	o—o ⁹)	Sc6-e5	d6-e5:	Le7-d6	Kg8-h8	—		
Db3-b5	Sf3-h4	+						
Df6-g6		—						
Lc1-g5	Sc3-d5	Sd5-f4	Tf1-e1	+				
Df6-g6	Lc5-b6	Dg6-e4:		—				
Dd1-a4	Lc1-g5	Sc3-d5	Sd5-f4	Da4-d1	Tf1-e1	+		
Lc8-d7	Df6-g6	Ta8-c8	a6-b5:	Dg6-e4:				
c3-d4:	Sb1-c3	b2-c3:	Tf1-e1	Sf3-g5	+			
Lc5-b4	Lb4-c3:	Lc6-e4:	d6-d5					
Dd1-a4	Da4-c6†	Dc6-a8:	g2-g3 ¹⁰)	+				
Lg4-f3:	Ke8-e7	Df6-g6						
Sc3-d5	e4-d5:	Tf1-e1	Lg5-f4	Sf3-d4:	Dd1-d4:	Te1-c1	Lc4-b3	+
Se7-d5: ¹³)	Sc6-e7	f7-f6	d7-d6	Lc5-d4:	Dg6-f7	o—o		
. .	. .		Lg5-h4	Te1-e7†	Dd1-e2	Ta1-e1	Lh4-g3	+
		h7-h6	Lc5-b4	Lb4-e7:	Dg6-d6	g7-g5		—
Sd4-c6:	Dd5-e5†	—						
Dd8-e8		—						
Sc3-e4:	Lc1-g5 ¹⁵)	Lg5-f6	Lf6-d4:	c2-c3				
Lc8-e6	h7-h6	Dh5-a5	o—o—o	Le6-g4	+			
Sg5-f3	Dg4-e4	Sf3-e5:	De4-e5	o—o	Tf1-d1	De5-g3	c2-c3	—
d7-d6	d6-e5:	Sc5-e5:	Kg8-h7	g7-g6	Lf8-g7	c7-c6	Dd8-e7	+

einer Partie zwischen De la Bourdonnais und Mac Donnell; s. Palamède, 1836, S. 133. Im 9ten Zuge hätte Weiß vielleicht besser 9. Sb1—a3 gezogen, um nachher diesen Springer nach c2 zu bringen.

¹⁰) W. muß nun sobald als möglich den Springer b1 ziehen, um den Punkt e4 zu decken und auf d5 Schach zu drohen oder auf f3 den gefährlichen Laufer anzugreifen; ferner muß die Dame den Bauer e7 angreifen, was am besten auf c8 geschehen würde, um schnell ins Spiel zurückzukommen. Wollte Schwarz auch noch durch 13. Sg8—f6 den Thurm h8 opfern, um die feindliche Dame dadurch mehr aus dem Spiel zu entfernen und seine eigenen Figuren alle zum Angriff bereit zu haben, so nimmt die Dame diesen Thurm, da sie dennoch Zeit genug hat, nach c8 zurück zu gehen, und im schlimmsten Falle ein immerwährendes Schach zu erzwingen.

¹¹) Es ist in dieser Partie besser 6. d4—d3 als d4—c3: zu ziehen.

¹²) Ginge die Dame nach d6, so könnte sie Weiß tauschen und einen Bauer erobern.

¹³) Wollte Schwarz diesen Springer nicht nehmen, sondern zöge er 9. Lc5—d6, so würde Weiß mit dem Laufer den Springer auf e7 schlagen und dann e4—e5 ziehen.

¹⁴) Die Antwort auf Sf3—d4: würde Lf8 nach c5 sein.

¹⁵) 10. Sf3—d4: wäre der richtige Zug. Es würde dadurch der Damentausch herbeigeführt und das Spiel ausgeglichen werden.

¹⁶) Auf 5. Sf3—g5 würde d7—d5 folgen. Dies wäre auch oben der beste Zug. Das Spiel würde dann der Partie III. am Schluß von Eröffnung 1. Abschnitt VIII. gleich werden.

¹⁷) Besser ist es wohl zu rochiren, worauf Schw. mit 6. Lf8—e7 antworten möchte.

§. 8.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4	Sg1-f3	d2-d4	Sf3-d4:[1])	Dd1-d3	Sd4-c6:	e4-e5	Lc1-e3
	e7-e5	Sb8-c6	e5-d4:	Dd8-h4	Sg8-f6	d7-c6:	Lf8-c5	Lc5-e3:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	Lc1-d2 [2])	Ld2-c3:
						Lf8-b4	Lb4-c3:	Dh4-e4‡
3.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-d2	c2-c3 [3])	e4-d5:
						Lf8-c5	d7-d5	Sc6-d4:
4.	. .	. .	. .	. .		Dd3-e2	Sb1-d2	g2-g3
					Sc6-e5	Sg8-f6	Lf8-c5	Dh4-h5
5.	. .	. .	. .		Lc1-e3	Sb1-c3	Sd4-c6:	b2-c3:
				Lf8-c5	Dd8-h4 [4])	Lc5-b4	Lb4-c3‡	b7-c6:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-d3	Dd3-c3	Sb1-d2
						Sc6-e5 [5])	d7-d6	Sg8-f6
7.	. .	. .	. .	. .	Sd4-b5 [6])	Dd1-f3	Sb5-c7‡	Df3-f4 [7])
					Dd8-h4	Sc6-d4	Ke8-d8	Sd4-c2‡
8.	. .	. .	. .		Sd4-b5	Lf1-e2	o—o	Sb1-c3
				Dd8-h4	[Dh4-e4‡]	Ke8-d8 [8])	a7-a6	De4-e8
9.	. .	. .	. .		Sd4-c6:	Dd1-f3	g2-f3:	Lc1-f4
				Lf8-c5	Dd8-f6	Df6-f3:	b7-c6:	d7-d6
10.	. .	. .	. .	. .	c2-c3	Lc1-e3	f2-f3	Dd1-c2
					Dd8-f6 [10])	Df6-g6	d7-d6	f7-f6

[1]) Das Nehmen gilt für minder gut, als Lf1 nach c4. Schwarz wird 4. Lf8—c5 dagegen thun. Ueber den Erfolg eines andern von H. Pulling angegebenen Gegenzuges, 4. Dd8—h4 (Philidorian S. 111), sind die Meinungen getheilt.

[2]) Wenn hier Weiß 7. Sd4—c6: nimmt, spielt Schwarz 7. Lb4—c3‡ und nachher mit Vortheil 8. d7—c6:.

[3]) Der Zug 7. g2—g3 ist hier besser, da er den Angriff der Schwarzen schneller bricht.

[4]) Hier könnte auch Lc5—d4:; 6. Le3—d4:, Sc6—d4:; 7. Dd1—d4:, Dd8—f6; 8. c2—c3 u. s. w. folgen.

[5]) 6. Sc6—b4; 7. Dd3—c4, Lc5—d4:; 8. Le3—d4:, Dh4—e4‡; 9. Ke1—d1, Sg8—e7; 10. f2—f3 wäre für Weiß günstig.

[6]) Dieser Zug ist von H. Horwitz angegeben

[7]) Dieser feine Zug rührt von Staunton her.

[8]) Hier könnte 6. Lf8—b4†; 7. Lc1—d2, Ke8—d8 erfolgen.

[9]) Staunton 1847, S. 173, hält das erste Spiel für weit stärker; die Schachzeitung 1847, S. 128, und 1848, S. 82, erklärt sich zu Gunsten für Schwarz.

[10]) Hier zöge Schwarz wohl besser 5. Dd8 nach h4.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt V.

No. I.

(Vergl. Bledow, 1843, S. 58.)

	Edinburgh.	London.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	d2—d4	S c6—d4
4.	S f3—d4:	e5—d4
5.	D d1—d4:	S g8—e7
6.	L f1—c4	S e7—c6
7.	D d4—d5	D d8—f6

8. S b1—c3. Es wäre besser gewesen, im 8ten Zuge zu rochiren, weil Schwarz dann nicht den Königslaufer ins Spiel bringen konnte.

8.		L f8—b4
9.	L c1—d2	d7—d6
10.	L c4—b5	L c8—d7
11.	D b5—c4	L b4—c5
12.	o—o	o—o

13. D c4—d3. Mit dem Springer die Dame und den Bauer c7 anzugreifen, würde keinen Vortheil bringen. Es könnte dann etwa folgen:

13.	S c3—d5	D f6—h4
14.	S d5—c7:	T a8—c8
15.	S c7—d5	S c6—e5
16.	D c4—e2	L d7—g4
17.	D e2—e1	S e5—f3†

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Dd3-e3:	De3-e2	f2-f4	—				
Sf6-g4	Dh4-e7	De7-b4†	+				
Dd3-e4:	Sd4-c6:						
Sf6-e4:	Se4-c3:	+					
c3-d4:	Dd3-d4:	Lf1-c4	o—o	—			
Dh4-d4:	Lc5-d4:	o—o		—			
De2-h5:	c2-c3	+					
Sf6-h5:							
Lf1-d3	—						
c6-c5	—						
g2-g3	Lf1-e2	+					
Dh4-h5							
Ke1-d1	Lc1-f4:	+					
Dh4-f4:							
Sb5-d4							
*)	+						
Lf1-c4	Sb1-d2	—					
Lc8-e6		—					
Lf1-d3	+						
Dg6-f7							

18. g2—f3: Lg4—f3:
Schwarz gewinnt.

13. . . . . . . Sc6—e5
14. Dd3—g3 Ld7—b5:
15. Sc3—b5 c7—c6
16. Sb5—c3 Se5—c4
17. Ld2—g5 Df6—g6
18. b2—b3 f7—f6
19. Lg5—c1 Dg6—g3:
20. h2—g3: Lc5—d4
21. b3—c4: Ld4—c3:
22. Ta1—b1 b7—b6
23. Tf1—d1 Ta8—e8
24. Tb1—b3 Lc3—a5
25. f2—f3 f6—f5
26. e4—f5: Te8—e2.

Schwarz hätte hier lieber Tf8—f5 nehmen sollen, um dann den Bauer d6 vorzurücken.

27. g3—g4 Te2—c2:
28. Lc1—f4 Tc2—c4:
29. Lf4—d6: Tf8—e8
30. Tb3—a3 h7—h6
31. Ld6—c7 Te8—e7
32. Td1—d8† Kg8—h7
33. Td8—c8 Tc4—c1†.

Schwarz hätte hier den Moment benutzen können, um mit 33. La5—b4 seinen unthätigen Laufer wieder ins Spiel zu bringen.

34. Kg1—h2 Te7—e1
35. Kh2—h3 Te1—h1†
36. Lc7—h2 La5—c3. Wenn Schwarz den Laufer nach d2 zöge, so würde folgen:

36. . . . . . . La5—d2
37. Ta3—a4 Ld2—e3
38. Ta4—e4 Le3—g1
39. Te4—e8 Th1—h2‡
40. Kh3—g3 und gewinnt.

37. f3—f4 Lc3—d2
38. g2—g3 Ld2—a5
39. Ta3—e3 Tc1—c2
40. g4—g5 Th1—h2‡
41. Kh3—g4 h6—h5†
42. Kg4—f3 Th2—f2†
43. Kf3—e4 g7—g6
44. Tc8—c7† Kh7—g8
45. Ke4—e5 Tc2—c5†
46. Ke5—f6 Tc5—f5‡
47. Kf6—g6: Tf5—f8
48. Tc7—g7† Kg8—h8
49. Kg6—h6 La5—b4. Zöge

Schwarz hier einen der Thürme, so würde er in wenigen Zügen verlieren, z. B.:

49. . . . . . . Tf2—d2
50. Te3—e6 Tf8—d8
51. Tg7—h7† Kh8—g8
52. Te6—g6† Kg8—f8

oder:

49. . . . . . . Tf8—d8
50. Te3—e7 La5—c3
51. Tg7—g6 x.

50. Te3—e6 Tf8—f5
51. Tg7—h7† Kh8—g8

52.	T e6—g6†	K g8—f8
53.	T g6—c6:	T f5—c5.

Wenn Schwarz im 53. Zuge nach g8 oder e8 zieht, so spielt Weiß dagegen 54. g5—g6 u. gewinnt.

54.	T c6—f6†	K f8—e8
55.	g5—g6	T c5—c3
56.	g3—g4	L b4—f8†
57.	T f6—f8‡	K e8—f8:
58.	g6—g7†	K f8—f7
59.	T h7—h8	T c3—c6†
60.	K h6—h7.	Aufgegeben.

No. II.

	v. Bilguer.	Schorn.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	d2—d4	e5—d4:
4.	L f1—c4	L f8—b4†
5.	c2—c3	d4—c3:
6.	o—o	c3—b2:
7.	L c1—b2:	L b4—f8
8.	D d1—d5	S g8—h6
9.	S f3—g5	D d8—e7
10.	S b1—c3	S c6—b4
11.	D d5—d2	d7—d6
12.	S c3—d5	S b4—d5
13.	e4—d5:	K e8—d8
14.	L c4—b5	a7—a6
15.	T f1—e1	D e7—e1‡
16.	T a1—e1:	a6—b5:
17.	D d2—e2	L c8—d7
18.	a2—a3	c7—c6
19.	D e2—f3	f7—f5
20.	S g5—e6†	L d7—e6:
21.	d5—e6:	L d8—e7
22.	D f3—e3	und muß gewinnen.

No. III.

	M....	Hanstein.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	d2—d4	e5—d4:
4.	L f1—c4	L f8—b4†
5.	c2—c3	d4—c3:
6.	o—o	c3—b2:
7.	L c1—b2:	f7—f6
8.	e4—e5	L b4—e7
9.	T f1—e1	K e8—f8
10.	D d1—d5	D d8—e8
11.	e5—f6:	g7—f6:
12.	S b1—c3	h7—h5
13.	S c3—e4	S c6—b4
14.	D d5—d2	D e8—g6

15. h2—h3, es wäre wohl noch besser gewesen, hier a2—a3 zu ziehen.

15.	......	c7—c6
16.	S f3—h4	D g6—h6
17.	D d2—h6‡	T h8—h6:
18.	L c4—g8:	K f8—g8:
19.	S h4—f5	T h6—h7
20.	S f5—e7‡	T h7—e7:
21.	S e4—f6‡	K g8—f7
22.	T e1—e7‡	K f7—f7:
23.	S f6—h5:	K e7—f7
24.	g2—g4	d7—d5
25.	a2—a3	S b4—a6
26.	S h5—f4	S a6—c5
27.	f2—f3	S c5—e6
28.	S f4—d3	d5—d4
29.	f3—f4	c6—c5
30.	f4—f5	S e6—g5
31.	S d3—c5:	S g5—h3‡
32.	K g1—h2	S h3—g5
33.	K h2—g3	b7—b6
34.	S c5—d3	L c8—b7
35.	S d3—e5†	K f7—e7
36.	L b2—d4:	T a8—d8
37.	L d4—e3	S g5—e4†
38.	K g3—f4	S e4—f6
39.	L e3—f2	S f6—d5†
40.	K f4—g5	T d8—g8†
41.	S e5—g6†	K e7—f7
42.	T a1—h1	S d5—f6
43.	T h1—e1	S f6—e4†
44.	K g5—f4	T g8—e8
45.	S g6—e5†	T e8—e5:
46.	K f4—e5:	S e4—f2:
47.	T e1—g1	S f2—d3†
48.	K e5—d6	K f7—f6
49.	g4—g5†	K f6—f5:
50.	g5—g6	L b7—c8
51.	g6—g7	L c8—e6
52.	T g1—f1†	K f5—g6
53.	K d6—e6:	K g6—g7:
54.	T f1—f7†	K g7—g6
55.	T f7—a7:	b6—b5
56.	K e6—d5	b5—b4
57.	K d5—d4	S d3—f4
58.	a3—b4:	Verloren.

No. IV.

M. . . — Hanstein.

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 S b8—c6
3. d2—d4 e5—d4:
4. L f1—c4 L f8—b4†
5. c2—c3 d4—c3:
6. o—o c3—b2:
7. L c1—b2: f7—f6
8. S f3—g5. Durch den Zug dieses Springers erlangt W. zwar auch einen dauernden Angriff, es scheinen aber die Züge 8. e4 nach e5 oder 8. D d1—b3 stärker zu sein.
8. . . . . . . S g8—h6
9. D d1—h5† K e8—f8
10. a2—a3 L b4—a5. Der Laufer geht nicht nach c5, weil Weiß dann 11. S g5—h7‡ nehmen könnte. Es wäre wohl aber rathsamer gewesen, hier diesen Bauer aufzugeben, um einige Tempi zu gewinnen.
11. f2—f4 D d8—e8
12. D h5—h4 L a5—b6†
13. K g1—h1 L b6—d4, dies ist nutzlos, wenigstens müßte aber später der auf c3 zwischensetzende Springer geschlagen werden.
14. S b1—c3 d7—d6
15. T a1—d1 D e8—g6
16. T d1—d4: S c6—d4:
17. S c3—d5 c7—e5
18. S d5—c7 T a8—b8
19. L b2—d4: c5—d4:
20. D h4—f2 b7—b5
21. D f2—d4: T b8—b6
22. S c7—b5: K f8—e7
23. S b5—a7: f6—g5:
24. D d4—b6: D g6—e4:
25. S a7—c6† K e7—d7
26. S c6—b8† K d7—e8
27. D b6—b5† K e8—e7
28. f4—g5: S h6—f5
29. L c4—d3 D e4—e3
30. L d3—f5: L c8—f5:
31. S b8—c6† K e7—e8
32. D b5—f5: Verloren.

No. V.

(Vergl. Chronicle III. S. 20.)

v. H. d. L. — v. Bilguer.

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 S b8—c6
3. d2—d4 e5—d4
4. L f1—c4 L f8—b4†
5. c2—c3 d4—c3†
6. o—o d7—d6, wenn man den Bauer b2 nicht auch noch schlagen, sondern den Laufer c1 etwas länger unthätig erhalten will, mag wohl 6. d7—d6 der beste Zug sein, aber dennoch bleibt das Spiel des Angreifenden sehr gut. Es ist auch 6. D d8 nach f6 empfohlen worden, indessen ist die Dame auf dem dritten Felde des Königslaufers den Angriffen der feindlichen Figuren zu sehr ausgesetzt, und mithin dieser Zug weniger sicher.
7. a2—a3 c3—c2
8. D d1—c2: L b4—a5
9. b2—b4 L a5—b6
10. D c2—b3, hätte Schwarz nicht 7. c3—c2 gezogen, so spielte Weiß hier 10. D d1 nach b3, welches dann vollkommen dieselbe Position schon im 9ten Zuge gäbe, die wir hier beim 10ten haben.
10. . . . . . . D d8—e7
11. S b1—c3 L c8—e6
12. S c3—d5 L e6—d5
13. e4—d5:, in einer ganz ähnlichen Lage, in der vierten Partie zwischen Edinburgh und London, nimmt hier Edinburgh mit dem Laufer, um ihn nicht durch e4—d5: momentan seiner Thätigkeit zu berauben, wir glauben aber, daß es vortheilhafter ist, für den Thurm die Linie e zu öffnen, auch wenn die feindliche Dame nicht gerade vor ihrem Könige, sondern etwa auf f6 stände.
13. . . . . . . S c6—e5
14. L c1—b2 S e5—f3‡
15. D b3—f3: K e8—f8
16. T f1—e1 D e7—d7
17. T e1—e4 T a8—e8
18. T a1—e1 T e8—e4:
19. T e1—e4: f7—f6
20. a3—a4 a7—a6, wenn Schw. 20. D d7—a4:, so folgt 21. D f3—g4.
21. a4—a5 L b6—a7
22. T e4—e6 K f8—f7
23. L c4—d3 h7—h5
24. L d3—f5 D d7—d8
25. T e6—e4 c7—c6
26. L f5—e6† K f7—f8
27. T e4—h4 D d8—e8
28. g2—g4 D e8—g6
29. d5—c6: S g8—e7

30. c6 — c7 D g6 — b1†
31. K g1 — g2 D b1 — b2:
32. g4 — h5: g7 — g5
33. h5 — g6: T h8 — h4:
34. g6 — g7† K f8 — g7:
35. D f3 — g3† K g7 — h6
36. D g3 — h4‡ K h6 — g6
37. D h4 — g3† K g6 — h6
38. c7 — c8D S e7 — c8:
39. L e6 — c8: D b2 — d2
40. D g3 — h4† K h6 — g7
41. L c8 — b7: L a7 — d4
42. L b7 — a6: D d2 — b4:
43. L a6 — d3 L d4 — c5. Weiß tauschte nun die Damen und gewann, wie dies in den Endspielen Buch II. Abschn. IV. §. 3. ausgeführt ist.

No. VI.

(Vergl. Bell's Life 12. December 1841.)

G. Walker. Cochrane.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. d2 — d4 e5 — d4:
4. L f1 — c4 L f8 — b4†
5. c2 — c3 d4 — c3:
6. b2 — c3:, stärker scheint uns 6. o—o zu sein.
6. . . . . . . L b4 — a5
7. e4 — e5 d7 — d6, besser ist 7. d7 — d5, aber am besten zieht Schwarz 7. S g8 — e7.
8. D d1 — b3 D d8 — e7
9. o—o d6 — e5:
10. L c1 — a3 D e7 — f6
11. S b1 — d2 S g8 — e7
12. S d2 — e4 D f6 — f4
13. L a3 — e7: S c6 — e7:
14. D b3 — b5† L c8 — d7
15. D b5 — a5: D f4 — e4:
16. L c4 — f7‡ K e8 — f8
17. T f1 — e1 D e4 — f5
18. S f3 — e5: S e7 — c6
19. D a5 — c5† S c6 — e7
20. S e5 — g6† K f8 — f7:
21. S g6 — h8‡ T a8 — h8:
22. D c5 — e7‡ K f7 — g6
23. T e1 — e3 T h8 — g8
24. T a1 — e1 und Weiß gewinnt.

No. VII.

—. [illegible].

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. d2 — d4 e5 — d4:
4. L f1 — c4 L f8 — c5
5. o—o d7 — d6
6. c2 — c3, dieser Zug geschieht hier zu spät, denn wir glauben, daß nun Schwarz mit Vortheil d4—c3: nehmen kann, was nicht möglich war, wenn Weiß schon 5. c2—c3 gezogen hätte.
6. . . . . . . d4 — c3:
7. S b1 — c3: S g8 — e7
8. L c1 — f4 o—o
9. a2 — a3 L c8 — g4
10. h2 — h3 L g4 — f3:
11. D d1 — f3: S e7 — g6
12. D f3 — g3 K g8 — h8
13. T a1 — d1 f7 — f5
14. L f4 — g5 D d8 — d7
15. e4 — f5: D d7 — f5:
16. L c4 — d3 D f5 — e5
17. D g3 — g4 S g6 — f4
18. L d3 — e4 S c6 — d4
19. T d1 — e1 S d4 — e6
20. L g5 — h4 h7 — h5
21. D g4 — g3 g7 — g5
22. L e4 — b7: g5 — h4:
23. D g3 — h4: L c5 — f2‡
24. D h4 — f2: S f4 — h3‡
25. g2 — h3: T f8 — f2:
26. T e1 — e5: T f2 — f1‡
27. K g1 — f1: T a8 — f8†
28. K f1 — e2 d6 — e5: und Schwarz muß gewinnen.

No. VIII.

(Vergl. Chronicle II. S. 151.)

Cochrane. Deschapelles.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. d2 — d4 e5 — d4:
4. L f1 — c4 L f8 — c5. Walker tadelt diesen Zug in seiner Ausgabe von 1841, weil, wie er meint, Weiß durch 5. Sf3 nach g5 ein besseres Spiel als Schwarz erlange. Uns scheint aber der Zug 5. Sf3 — g5 nicht besonders vortheilhaft und wir glauben, daß der vom londner Club in der ersten Partie gegen

Edinburgh gezogene Bauer 5. c2—c3 der beste Zug ist.

5. Sf3—g5 Sc6—e5, es wäre besser, hier mit dem Sg8—h6 zu decken.

6. Lc4—f7‡ Se5—f7:
7. Sg5—f7: Lc5—b4†
8. c2—c3 d4—c3:
9. b2—c3: Lb4—c3‡
10. Sb1—c3: Ke8—f7:
11. Dd1—d5† Kf7—f8
12. Lc1—a3† d7—d6
13. e4—e5 Dd8—g5
14. e5—d6: Dg5—d5:
15. d6—c7‡ Kf8—f7
16. Sc3—d5: Lc8—d7
17. o—o Ta8—c8
18. La3—d6 Kf7—e6
19. Ld6—g3 Ld7—c6
20. Ta1—d1 Lc6—d5:
21. Tf1—c1† Ke6—f6
22. Td1—d5: Sg8—h6
23. Td5—a5 Sh6—f5
24. Ta5—c5 Sf5—g3:
25. h2—g3: Kf6—f7
26. Te1—d1 Th8—e8
27. Td1—d6 Te8—e7
28. Tc5—f5† Kf7—e8
29. Td6—d8† Tc8—d8:
30. Tf5—f8† Ke8—f8:
31. c7—d8‡D Verloren.

No. IX.

(Vergl. Chronicle I. S. 65.)

Popert. Staunton.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. d2—d4 e5—d4:
4. Sf3—d4: Dd8—h4
5. Dd1—d3 Sg8—f6
6. Sb1—c3 Lf8—b4
7. Lc1—d2 Sc6—e5, Schwarz hätte hier einen Bauer gewinnen können.
8. Dd3—e3 d7—d6
9. Lf1—d3 o—o
10. Sd4—f3 Dh4—h5
11. Sf3—e5: d6—e5:
12. o—o Lb4—c3:
13. Ld2—c3: Tf8—e8
14. De3—g3 Dh5—h6
15. Ta1—d1 Sf6—h5
16. Dg3—f3 Sh5—f6
17. h2—h3 Lc8—d7
18. Df3—g3 Sf6—h5
19. Dg3—h4 Dh6—g6
20. Lc3—d2 h7—h6
21. g2—g4 Sh5—f6
22. Ld2—c3 Ld7—c6
23. f2—f4 Sf6—e4:
24. Td1—e1 Ta8—e8
25. Lc3—e5: f7—f6
26. Ld3—e4: Lc6—e4:
27. f4—f5 Le4—f5:
28. Tf1—f5: f6—e5:
29. Dh4—f2 e5—e4
30. Df2—a7: Dg6—d6
31. Da7—e3 Te8—e6
32. Kg1—g2 b7—b6
33. Te1—e2 Tc8—e8
34. c2—c4 Dd6—c6
35. b2—b3 Te8—d8
36. De3—f2 e4—e3†
37. Df2—f3 Dc6—e8
38. Tf5—d5 Td8—d5:
39. Df3—d5: Kg8—h8
40. Kg2—g3 De8—e7
41. Dd5—f5 c7—c6. Die Partie wurde bis gegen den hundertsten Zug fortgesetzt, dann aber als unentschieden abgebrochen.

No. X.

(Vergl. Chronicle III. S. 4.)

v.HdL. Hanstein.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. d2—d4 e5—d4:
4. Lf1—c4 Lf8—c5
5. c2—c3 d4—d3
6. b2—b4 Lc5—b6
7. a2—a4 a7—a6
8. Dd1—b3 Dd8—e7
9. o—o, mit diesem Zuge hat das weiße Spiel den höchsten Punkt seiner Entwickelung erreicht, ohne die Schwarzen verhindern zu können, daß sie nicht auch ihre Steine in Thätigkeit setzen.

9. ...... d7—d6

10. Lc1—g5, es ist vielleicht besser, diesen Laufer nur nach f4 zu ziehen.

10. ...... Sg8—f6, die von Schwarz hier gewählten Vertheidigungszüge halten wir für die bestmöglichsten.

11. Sb1—d2 o—o

12. L c4 — d3: L c8 — e6
13. D b3 — c2 h7 — h6
14. L g5 — h4 T a8 — d8
15. h2 — h3 T d8 — d7, dieser Thurm wird nach d7 gezogen, um für den andern das Feld d8 frei zu machen. Nachher könnte Schwarz mit Vortheil seinen Bauer g7 — g5 ziehen und dann mit dem Damenbauer vorrücken.

16. a4 — a5 L b6 — a7, es scheint zwar, als habe der Laufer dort wenig Wirksamkeit, jedoch bestreicht er noch immer die Linie b6 — c5 bis f2, welches für Weiß sehr beschwerlich ist. Man wird sich daher überzeugen, daß nur selten beim Vorrücken der Bauern auf der Damenseite ein Vortheil zu erlangen ist. Im gegenwärtigen Falle kann jedoch auf keine andere Art von Weiß der Angriff wirksam fortgesetzt werden.

17. b4 — b5 S c6 — b8
18. S f3 — d4 g7 — g5
19. L h4 — g3 a6 — b5:
20. S d4 — b5: L a7 — c5
21. K g1 — h1 S f6 — h5
22. L g3 — h2 f7 — f6
23. g2 — g4 S h5 — g7
24. f2 — f4 S b8 — c6
25. f4 — g5: f6 — g5:
26. S d2 — f3 D e7 — d8
27. S f3 — d4 T f8 — f1†
28. T a1 — f1: K g8 — h8
29. D c2 — f2. Dieser Zug geschieht in der Absicht, um das Entgegenstellen der Thürme zu vermeiden und um wo möglich mit der Dame nach f6 zu kommen. Zöge nun Schwarz dennoch den Thurm, so folgte:

30. . . . . . . T d7 — f7
31. S d4 — e6: T f7 — f3:
32. S e6 — d8: T f2 — f1†
33. L d3 — f1: S c6 — d8:
34. S b5 — c7: ꝛc. ꝛc.

29. . . . . . . L c5 — d4:
30. D f2 — f8† L e6 — g8
31. c3 — d4: D d8 — f8
32. T f1 — f8: S g7 — e6
33. T f8 — g8† K h8 — g8:
34. d4 — d5 S e6 — c5;
35. d5 — c6: b7 — c6:
36. L d3 — c4† d6 — d5
37. e4 — d5: c6 — b5:
38. d5 — d6†, es wäre vielleicht besser, auf folgende Art zu spielen:

38. L c4 — b5: T d7 — d5:
39. L b5 — c4 c7 — c6
40. L h2 — d6 ꝛc. ꝛc.

38. . . . . . . b5 — c4:
39. d6 — c7: T d7 — c7:
40. L h2 — c7: c4 — c3
41. L c7 — e5 c3 — c2
42. L e5 — b2 K g8 — f7
43. K h1 — g2 K f7 — g6, wenn Schwarz hier den König nach e6 zieht, so folgt:

43. . . . . . . K f7 — e6
44. h3 — h4 S c5 — d3
45. L b2 — a3 K e6 — d7
46. h4 — g5: h6 — g5:
47. K g2 — f3 c2 — c1 D
48. L a3 — c1: S d3 — c1:
49. K f3 — e4 S c1 — e2
50. K e4 — f5. Remis.

44. K g2 — f3 h6 — h5
45. K f3 — e3 h5 — g4:
46. h3 — g4: K g6 — f7
47. K e3 — d4 S c5 — b3†
48. K d4 — c3 S b3 — a5:
= =

Eröffnung 1. Abschnitt VI.

Giuoco piano. Gewöhnliches Spiel.

Ueberſicht der Anfänge mit Hinweiſung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\textbf{e2—e4}}{\textbf{e7—e5}}$ **2.** $\frac{\textbf{Sg1—f3}}{\textbf{Sb8—c6}}$ 3. $\frac{\text{Lf1—c4}}{\text{Lf8—c5}}$

			Weiß	Schwarz	Tab.	Col.
A.	§. 1.	4.	c2—c3	Sg8—f6	Tab. 14. Tab. 15.	Col. 16—35. Col. 1—7.
	§. 2.	4.		D-e7. L-b6	Tab. 15. Tab. 16.	Col. 13. Col. 7.
	§. 3.	4.		d7—d6	Tab. 16.	Col. 8—29.
	§. 4.	4.		Dd8—f6	Tab. 15.	Col. 11. 12.
	§. 5.	4.		f7—f5	Tab. 20.	Col. 22—25.
B.	§. 6.	4.	d2—d3	d7—d6	Tab. 19.	Col. 4—22.
	§. 7.	4.	d2—d4		Tab. 19.	Col. 23. 24.
	§. 8.	4.	o—o		Tab. 11—Tb. 12.	Col. 2.

3. $\frac{\quad}{\text{f7—f5}}$ ſ. S. 62. §. 4.

Wir gehen jetzt zu dem Spiele über, in welchem Weiß ſchon im 3. Zuge den Königs-Laufer bewegt, zwar nicht damit den Springer c6 angreift, aber 3. L f1 — c4 zieht, worauf Schwarz am beſten 3. L f8 — c5 thut.

Dieſe Spielart pflegen die italieniſchen Autoren, und nach ihnen auch wir, mit dem Namen „Giuoco piano", gewöhnliches Spiel, zu bezeichnen. Sie haben es als die wichtigſte aller Eröffnungen betrachtet und mit ganz beſonderem Fleiße ausgearbeitet. Leider geht für uns, wegen der abweichenden Art der Rochade, ein nicht unbedeutender Theil ihrer Arbeit verloren.

Weiß kann nun im 4. Zuge entweder darauf bedacht ſein, die Mitte des Brettes mit zwei geſchloſſenen Bauern zu beſetzen, oder ſeine Steine erſt mehr zu entwickeln. Im erſtern Falle könnte er 4. c2—c3 und nachher d2—d4 ziehen, wodurch wenigſtens momentan ſein Damen- und Königsbauer neben einander auf ihren vierten Feldern zu ſtehen kommen. Sucht er hingegen ſich auf eine andere Art zu entwickeln, ſo rochirt er oder zieht 4. d2—d3, oder, wovon im nächſten Abſchnitt gehandelt werden ſoll, er opfert den Bauer 4. b2—b4, um, falls derſelbe genommen wird, den Zug c2 — c3 mit einem Angriff auf eine feindliche Figur thun zu können.

Die vorzüglichſten Autoren, welche über das Giuoco piano geſchrieben haben, ſind:

Lolli, S. 46, 162, 264.
Ponziani, 1782, S. 53.
Stamma, 1745, S. 7—19.
Staunton, 1847, S. 110.
Lewis, II. 1834, S. 90—120, 152—170.
„ Treatise, S. 148—189, 243.
Mauvillon, 1829. Erſte Partie.
Jäniſch, II. S. 104.
Schachzeitung 1849, S. 314, 1850, S. 24, 323.

Im Ganzen treten wir den Urtheilen der angeführten Schriftſteller über dieſe Eröffnung bei, indem wir dieſelbe für ein ſicheres aber nicht ſehr ſtarkes Angriffsſpiel halten. Ueber den Zug 4. d7—d6, als Gegenzug auf 4. c2 nach c3, müſſen wir aber bemerken, daß, obgleich er von mehren Autoren für den beſten Zug der Schwarzen gehalten wird, wir doch die Vertheidigung 4. S g8—f6 bei Weitem vorziehen. Spielt aber Weiß nicht im 4. Zuge c2—c3, ſo wird es für Schwarz leicht ſein, das Spiel raſch gleich zu machen.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1.	Lf1-c4	c2-c3[1])	Sf3-g5	f2-f4	Sg5-f7:	Lc4-f7†	f4-e5:	d2-d4	o—o†
	Lf8-c5	[Sg8-f6[2])]	o—o	h7-h6[3])	Tf8-f7:	Kg8-f7:	Sc6-e5:[4])	Sf6-e4:	Kf7-g8
2.	. .	. .	. .		f4-e5:	d2-d4	h2-h3	—	
				[d7-d5]	Sf6-g4	d5-c4:	Lc5-e7[5])	+	
3.	. .	. .	. .	. .	e4-d5:	Dd1-h5			
					Sf6-d5:	Lc8-f5	+		
4.	. .	. .	. .	. .	Lc4-b5	Lb5-c6:	Lc6-b7:	f4-g5:	d2-d4
					Sf6-e4:	Se4-g5:	Lc8-b7:	Dd8-g5:	Dg5-g2:
5.	. .	. .	. .	. .	. .	Sg5-e4:	Lb5-c6:	d2-d4	Ke1-f1
						d5-e4:	e5-f4:	Dd8-h4‡[6])	b7-c6:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc6-e4:	Ke1-e2
								Dd8-h4†	Tf8-e8
7.	. .	. .	. .	d2-d3	h2-h4	h4-g5:	Dd1-h5	Dh5-f7‡	Th1-h7‡
				h7-h6	h6-g5:[7])	Sf6-h5	Tf8-e8	Kg8-h8	Kh8-h7:
8.	. .	. .	b2-b4	b4-b5	Sf3-e5:	Dd1-a4	Se5-f3	Da4-c4:	—
			Lc5-b6	Sc6-a5	o—o	d7-d6	Sa5-c4:	Sf6-e4:	—
9.	. .	. .	. .	d2-d4	e4-e5	c3-d4:	Lc4-b5	Lb5-c6‡	—
				e5-d4:	Sf6-e4	d7-d5	a7-a5	b7-c6:	—
10.	. .	. .	. .		Lc4-d5	Ld5-c6:	Sf3-e5:	Lc1-g5	Lg5-h4
				Sf6-e4:[8])	Se4-f6	d7-c6:	Lc8-e6	h7-h6	a7-a5
11.	. .	. .	. .	Dd1-b3	d2—d3	b4-b5	e4-d5:	Db3-c2	Dc2-a4:[10])
				o—o	a7-a5[9])	d7-d5	a5-a4	Sc6-a5	Lc8-g4
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13. 14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Lc4-d5:[13])]	Db3-c2	o—o[14])
							a5-a4	Sc6-a5	c7-c6
15. 16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	b5-c6:	c6-b7:	Db3-c4:
							d5-c4:	Lc8-b7:	Lb7-a6
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Db3-c4:	Sf3-e5:
								b7-c6:	Lc8-a6
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dc4-c6:
									Lc8-a6[16])
20.	. .	. .	d2-d4[17])	c3-d4:[19])	Lc1-d2	Sb1-d2:	e4-d5:[22])	Dd1-b3	—
			e5-d4:[18])	Lc5-b4‡[20])	Lb4-d2‡[21])	d7-d5	Sf6-d5:	Sc6-e7	—

[1]) Der Bauer c2—c3 hält den feindlichen Damenspringer von d4 und b4 ab, giebt der Dame Gelegenheit durch 3. Dd1—b3 den Angriff auf f7 zu verstärken und zugleich b7 zu bedrohen, und macht den Zug d2—d4 zur Bildung eines Centrums möglich.

[2]) Dieser Springerzug ist einer der ältesten Gegenzüge auf 4. c2–c3, denn schon Damiano, vor 1512, giebt ihn in seinem zweiten Capitel an. Er ist aber auch unserer Ansicht nach der beste, indem er den Angreifenden hindert sich bleibend des Centrums zu bemächtigen. 4. Sg8—e7 wäre wegen 5. Sf3—g5, d2—d4 oder o—o minder gut.

[3]) Der richtige Zug ist 6. d7—d5; 6. e5—f4: würde den Weißen Gelegenheit geben, sich durch 7. d2–d4 des Centrums zu bemächtigen.

[4]) Nähme Schwarz 9. Sf6—e4:, so verlöre er durch 10. Dd1—f3† einen Offizier.

[5]) Es könnte hier auch Schwarz 9. Sg4—e5: nehmen und würde ein gutes Spiel haben.

[6]) Schwarz gewinnt auch durch 10. e4—d3:.

[7]) Indem wir hier das 35. Spiel des Greco hinsetzen, machen wir darauf aufmerksam, daß es oft gefährlich ist, nach der Rochade diesen Springer auf g5 zu nehmen, wenn der Gegner dadurch die freie Thurmlinie erhält. Schwarz müßte übrigens 7. d7—d6 ziehen.

[8]) 6. e5—d4: scheint besser als Sf6—e4:.

[9]) Der Damenbauer könnte auch einen Schritt

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
d4-e5:	+							
	—							
—								
+								
d4-c5:	Kf1-g1	—						
Lc8-a6†	Ta8-d8	+						
Ke2-d3	—							
Dh4-d8†	+							
Df7-h5†								
‡								
b4-a5:	Dd1-f3	Lh4-g3	—					
Ta8-a5:	g7-g5		—					
Sb1-d2[11]	o—o	d3-e4:	Lc1-b2	Sf3-d2:	Da4-c4:			
Tf8-e8	e5-e4	Sf6-e4:	Se4-d2:	Sa5-c4:	Lg4-e2	+		
			Lc4-d3	Sd2-f3:	Da4-c2	Ta1-b1	Tb1-c1:	Ld3-e4:
. .	. .	. .	Lg4-f3:	Dd8-d5:	Sa5-b3	Sb3-c1:	Ta8-a2:	Te8-e4: +
Ld5-c4[15]	d3-c4:	+				Ld3-e4:	Ta1-b1	Dc2-c1:
Sa5-c4:			. .	. .	. . .	Te8-e4:	Sb3-c1:	Dd5-a2: +
—				Sd2-e4:	Ld3-e4:	Le4-c2	Tf1-f2:	Mat.
+	. .	. .	. .	Lf3-e4:	Dd8-h4	Dh4-f2‡	Te8-e1 ‡	[12]
Se5-c6:	Dc4-a4	—						
Dd8-e8	La6-b7	+						
Dc4-c6:	Se5-d3:	Sb1-d2	Sd2-e4:	f2-f3	Lc1-f4	Lf4-g3	—	
La6-d3:	Dd8-d3:	Sf6-e4:	Tf8-e8	Ta8-d8	Dd3-c2	Dc2-g2:	+	
o—o	Tf1-d1	Td1-d8:	Td8-f8‡	Sf3-e5:	Lc1-f4	—		
La6-d3:	Ld3-e4:	Le4-c6:	Ta8-f8:	Tf8-e8	Sf6-g4	+		

gehen. Die aus dem Zuge 7. a7—a5 entstehenden Varianten findet man zum größeren Theil in Stamma's Werk.

[10] Nimmt Weiß 11. Sf3—e5:, so erhält Schwarz durch Tf8—e8 und später Lc8 nach f5 ebenfalls einen starken Angriff.

[11] Weiß kann jetzt nicht 12. Sf3—e5: nehmen, weil sonst Schwarz 12. Sa5—c6 zieht.

[12] Wir machen auf dieses Mat aufmerksam, da sich die Gelegenheit zu ähnlichen Combinationen nicht selten darbietet.

[13] Aus diesem Zuge ersieht man, daß Schwarz besser 7. d7—d6, als 7. a7—a5 zieht.

[14] Die Rochade ist besser als 11. Lc1—g5.

[15] Weiß thut besser nicht erst mit dem Bauer c6 zu schlagen, indem Schwarz denselben wieder nimmt und nun Lc8—a6 thut.

[16] Schwarz könnte auch 11. Dd8—d3: nehmen und würde, wenn Weiß 12. Sf3—e5: thut, nach 12. Dd3-e4: etwas besser stehen.

[17] Nach Lewis wäre es schwer zu entscheiden, ob nicht 5. d2—d3 der bessere Zug ist.

[18] Auf 5. Lc5—b6, würde Weiß 6. d4 nach e5: nehmen.

[19] Lewis Treatise S. 166 erklärt 6. e4 nach e5 für etwas stärker.

[20] Man ziehe nicht Lc5-b6, weil man dann das feindliche Centrum nicht mehr sprengen kann.

[21] Er kann auch 7. Sf6 — e4: nehmen.

[22] Lewis (Less.I.131) bemerkt, Weiß stehe nun,

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
21.	(Lf1-c4)	(c2-c3)	(d2-d4)	(c3-d4:)	(Lc1-d2)	Ld2-b4:	Lc4-f7	Dd1-b3†	Sf3-e5†
	(Lf8-c5)	(Sg8-f6)	(e5-d4:)	(Lc5-b4†)	Sf6-e4:	Sc6-b4:	Ke8-f7:	d7-d5	Kf7-e7[1]
22.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	o—o	b2-c3:	Dd1-b3	Lc4-f7‡
					Sf6-e4	Se4-c3:[4]	Lb4-c3:[5]	Lc3-a1:	Ke8-f8
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Lc4-f7‡
								Lc3-d4:	Ke8-f8
24. 25.	. .	. .	. .	e4-e5	Dd1-e2[6]	e5-d6:	d6-c7:	Lc4-d5	Ld5-c6:
				Sf6-e4	d7-d5	Lc8-f5	Dd8-c7:	o—o—o	Dc7-c6:
26.	. .	. .	. .	. .	c3-d4:	Lc1-d2	Sb1-d2:[7]	Lc4-d3	o—o
					Lc5-b4†	Lb4-d2:	d7-d5	f7-f5	o—o
27.	. .	. .	. .	. .	[Lc4-d5]	Ke1-f2:	Kf2-g3[8]	Lc1-b2:	Dd1-c2
					Se4-f2:	d4-c3‡	c3-b2:[9]	Sc6-e7	d7-d6[10]
28.	. .	. .	. .		Lc4-f7‡[12]	Sf3-g5†	Dd1-g4:	Dg4-e4	o—o
				Sf6-g4	Ke8-f7:[13]	Kf7-e8	Sc6-e5:	Dd8-e7	[14]
29.	. .	. .	. .		o—o	c3-d4:	Lc1-g5	b2-b3	+
				Dd8-e7	Sf6-g8	Lc5-b6	De7-b4		
30.	. .	. .	. .		[Lc4-b5]	Lb5-c6‡	c3-d4:	Lc1-d2	Sb1-d2:[17]
				[d7-d5]	Sf6-e4	b7-c6:[15]	Lc5-b4†[16]	Lb4-d2‡	
31.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3	d4-c5:
							[Lc5-b6]	c6-c5	Se4-c3:
32.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	o—o	Lc1-e3
								Lc8-g4	o—o
33.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf3-d4:	Lc1-e3	Sd4-b3
							Lc5-b6[18]	c6-c5	c5-c4
34.	. .	. .	. .	. .	e5-f6:	f6-g7:	c3-d4;	Lc1-e3	Dd1-f3:
					d5-c4:	Th8-g8	Sc6-d4:	Sd4-f3‡	Lc5-e3:
35.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-g5	Dd1-e2†	Lg5-f6:
							f6-f6	Dd8-e7	De7-e2‡
36.	. .	. .	o—o	Dd1-e2[19]	Lc4-b5	Lb5-c6:	Sf3-e5:	d2-d4	—
			[Sf6-e4:]	d7-d5	o—o	b7-c6:[20]	Lc8-b7[21]	Lc5-b6	—

seines isolirten Bauers wegen, etwas in Nachtheil, jedoch glauben wir nicht, daß ein isolirter Bauer, der, wie hier, noch nicht die Mitte des Brettes überschritten, ein Nachtheil sei.

1) Greco (Hirschel S. 49.) läßt hier minder gut 11. Kf7—g8 ziehen.

2) Geschähe 13. c7—c5, um den Springer e5 seiner Stütze zu berauben, so folgte 14. Sb1 nach c3 und die sich dann leicht ergebende Variante 14. c5—d4:; 15. Sc3—d5‡, Ke7—e6 wäre wegen 16. Sd5—b6† für Weiß vortheilhaft.

3) Wir möchten Weiß einen leichten Vortheil, wegen des Springers e5, einräumen.

4) Besser zieht Schwarz 8. Lb4—c3:, dann 9. d7—d5 und 10. o—o, wonach er mit einem Bauer mehr in Vortheil stehen würde.

5) Auch jetzt noch wäre 9. Lb4—e7 vorzuziehen, denn Weiß erhält einen starken Angriff, indem er den Thurm opfert.

6) Dieser Zug ist nicht gut, obschon ihn Mosler S. 59 empfiehlt.

7) Auf 9. Sf3—d2: folgt d7—d5; 10. Lc4 nach b5 Se5—f7: (od. Lc6-d7); 11. Lb5 nach c6‡ b7—c6:; 12. Ke1—f2: Dd6 nach h4†; 13. Kf2—e3 Dh4—g5† Ke3—f2 Dg5—h4† u. s. w.

8) Ueber 9. Kf2—e1 vergleiche man Partie No. I. Kf2—g3 ist, wie Mendheim in seinen Aufgaben für Schachspieler S. 56 bemerkt, besser, weil Weiß dadurch seinen Steinen eine schnellere Entwickelung zum Angriff verschafft. Eine ausführliche Bearbeitung dieser Spielart von v. Jänisch enthält die Berliner Schachzeitung 1849 und 1850. Uns scheint Weiß dabei im Vortheil zu bleiben.

9) Bei 9. Sc6—e7 gewinnt 10. Sb1—c3: Se7—f5†; 11. Kg3—f4.

10) Nimmt Se7—d5:, so erhält Weiß ein

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Db3-b4†	[Db4-b3]	Sb1-c3	b2-c3:	o—o	—[3])			
Dd8-d6	Th8-e8[2])	Se4-c3:	Ke7-f8	c7-c6	—			
Lc1-g5	Sf3-e5	Db3-f3	Lf7-e6	Le6-f5:	+			
Sc6-e7	d7-d5	Lc8-f5	La1-d4:		—			
Lc1-g5	Ta1-e1	Lf7-h5	Sf3-e5	Te1-e5:	Lg5-h6†	+		
Ld4-f6	Sc6-e7	Se7-g6	Sg6-e5:	g7-g6		—		
			Te1-e7:	Tf1-e1	Sf3-d4	Sd4-e6†	Db3-d5:	Dd5-b3 +
+	. .	d7-d5	Dd8-e7:	Lc8-e6	Lf6-g5:	Kf8-g8	c7-c6	. .
Sd2-b3	Sf3-e1	f2-f3	Ta1-c1	—				
b7-b6	Lc8-b7	Se4-g5	Ta8-c8	—				
Ld5-e4	Sb1-d2	Ta1-d1	+					
Se7-g6	c7-c6	[11])						
+								
+								
b2-c3:	Sf3-d4	o—o	—					
Lb6-c5:	o—o	Lc5-b6	—					
a2-a4	h2-h3	—						
a7-a5	Lg4-h5	—						
—								
—								
Df3-e3†								
Lc8-e6	+							
Ke1-e2:	Ke2-d1	h2-h3	g2-f3:	Sb1-d2	Sd2-e4†	Se4-c5:		
d4-d3†	Lc8-g4	Lg4-f3†	Ke8-f7	Kf7-f6:	Kf6-g7:	Sc6-e5	+	

sehr gutes Spiel mit 12. Dc2—c5: Sd5 nach e7; 13. Lb2—a3 Se7—c6; 14. Th1—e1.

[11]) Schwarz steht, wie Staunton 1847 S. 107 bemerkt, im Nachtheil.

[12]) Weiß könnte auch 7. c3—d4: u. steht gut.

[13]) Nimmt Schwarz den Laufer nicht, so zieht Weiß 8. c3—d4: und steht besser.

[14]) Weiß hat zwar einen Bauer weniger, aber eine bessere Position.

[15]) Die Verdoppelung dieses Bauers ist kein Nachtheil für Schwarz, denn er kann nun c6—c5 gegen das Centrum vorrücken und gegen d4 umtauschen und behält noch auf der cLinie einen Bauer zurück, um dadurch seinen dBauer zu unterstützen.

[16]) Besser als 9. Lc5—b4† ist der von Stamma angeführte Zug Lc5—b6, indem dieser Laufer zur Sprengung des feindlichen Centrums nützlich ist und dem Spiele des Schwarzen auf der Seite der Dame viel Sicherheit verleiht. Im nächsten Zuge spielt Schwarz am besten 10. c6—c5, da später dieses Vorrücken gehindert werden könnte.

[17]) Die Spiele stehen ungefähr gleich. Es folgt etwa f7—f5; 12. Dd1—c2.

[18]) Zu einer ähnlichen Stellung gelangen wir in Abschnitt X. Dort empfehlen wir auch 9. o—o für Schwarz.

[19]) 6. Lc4—d5 Se4—f6; 7. Ld5—c6: d7—c6; 8. Sf3—e5: h7—h6 mit gleichem Spiel.

[20]) Auch hier ist der Doppelbauer kein Nachtheil für Schwarz, indem dadurch dem Laufer c8 der Zug c8—a6 möglich wird.

[21]) Schwarz konnte auch Dd8—f6 ziehen; es ist aber wohl besser, durch f7—f6 nachher den Springer zu vertreiben.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
37.	(c2-c3)	(o—o)	d2-d4	Tf1-e1	c3-d4:	Lc1-d2	Ld2-b4:	Dd1-b3	Db3-b4:
	(Sg8-f6)	(Sf6-e4:)	e5-d4:	d7-d5	Lc5-b4	o—o	Sc6-b4:	d5-c4:	Se4-d6
38.	. .	. .	. .	. .		Te1-e4†	d4-d5	Dd1-a4†	+
					d5-c4:	Lc5-e7	Sc6-b4	Ke1-f1	
39.	. .	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3	Lc1-g5	Lg5-e7:
						Lc8-e6	Lc5-b4 [1])	Lb4-e7	Dd8-e7:
40.	. .		d2-d4	d4-e5:	b2-b4	a2-a4	Lc4-d5	b4-b5	Lc1-a3
		o—o [2])	Lc5-b6 [3])	Sf6-e4:	Kg8-h8 [4])	a7-a5 [5])	f7-f5	Sc6-e7	
41.	. .		d2-d4	c3-d4:	Sb1-c3	d4-d5	—		
		d7-d6	e5-d4:	Lc5-b6	Lc8-g4		—		
42.	. .	d2-d3	d3-d4	c3-d4:	Sb1-c3	d4-d5	—		
		d7-d6	e5-d4:	Lc5-b6	Lc8-g4	Sc6-e5	—		
43.	. .	. .		d4-e5:	Dd1-d8†	Sf3-e5:	o—o	Lc4-e6:	—
			Lc5-b6	d6-e5:	Sc6-d8:	Sf6-e4:	Lc8-e6	Sd8-e6:	—
§. 2.									
1.	c2-c3	d2-d4	d4-e5:	Sf3-e5:	o—o	Kg1-h1	—		
	Dd8-e7 [6])	Lc5-b6	Sc6-e5:	De7-e5:	d7-d6	Lc8-e6	—		
2.	. .	. .	o—o	h2-h3	—				
			d7-d6	Sg8-f6 [7])	—				
3.	. .	. .	. .	Lc1-g5	Lg5-h4	Sf3-g5:	Dd1-h5†	Lh4-g5:	Dh5-h6
				f7-f6	g7-g5 [8])	f6-g5:	Ke8-d8	Sg8-f6	Th8-f8
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Lh4-g5:	Dh5-f3†
							Ke8-f8	De7-e8	Kf8-g7
5.	. .			. .	. .	. .		Lh4-g5:	Lc4-f7
		(e5-d4: f. Abschn. V.)					Ke8-d7	De7-f8	Sc6-e7
6.	. .	. .	. .	. .		h2-h3	Lh4-g3	Lg3-h2	h3-g4:
					[h7-h5]	g7-g5	h5-h4	g5-g4	Lc8-g4:
7.		d2-d4	d4-e5:	Dd1-d8†	Lc4-f7:	+			
	Lc5-b6	d7-d6	d6-e5:	Ke8-d8:		—			
8.	. .		o—o	a2-a4	Lc1-e3	d4-e5:	Lc4-b5†	Le3-b6:	+
		Dd8-e7 [9])	d7-d6	a7-a5	Lc8-g4	Sc6-e5:	Ke8-f8	c7-b6:	
9.	. .	. .	. .	. .	[Sb1-a3]	Tf1-e1	h2-h3	Sa3-c2	[b2-b3]
					Sg8-f6	o—o	h7-h6	Lc8-d7	Tf8-e8
10.	. .	. .	. .		Lc1-e3 [10])	d4-d5	Le3-b6:	Lb6-e3:	
				a7-a6	Lc8-g4	Sc6-a5	Sa5-c4:	Sc4-e3:	+
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-d3	f2-e3:	—
							Lb6-e3:	b7-b6	—

1) Um, nach 11. d4—d5, den Springer zu tauschen und dann 12. Sc6—e7 zu ziehen.

2) Dieser Zug ist wohl nicht so gut als 5. Sf6—e4:.

3) Schwarz nimmt nicht diesen Damenbauer, weil sonst Weiß, indem er mit c3 wieder schlüge, zwei Bauern auf ihren vierten Feldern neben einander vereinigen würde.

4) Um den Königsspringer mit f7—f5 decken zu können.

5) Es wäre besser, diesen Bauer nur einen Schritt zu ziehen.

6) Ponziani 1782 S. 68 empfiehlt diesen Zug, Lewis Less. I. S. 161 bemerkt aber, daß 5. d2—d4 darauf mit gutem Angriff folgen könne. Wird dieser Bauer genommen, so kommen wir nämlich zu No. 4 in §. 4 des Schottischen Gambits, geht aber 5. Lc5—b6 zurück, so bleibt das schwarze Spiel etwas beengt.

7) Zöge Weiß nun 8. Lc1—g5, so würde

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—c5.
4. c2—c3. . . . . . .

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
Sb1-d2	Db4-c5	Dc5-h5	Sd2-c4:	Dh5-d5	Dd5-a8:	Da8-a7	—	
a7-a5	b7-b6	Dd8-f6	Sd6-c4:	Sc4-d6	Lc8-b7	Tf8-a8	+	
d4-d5	Dd1-e2	+						
o—o—o								
+								
f2-f4	e4-e5	Kg1-h1	e5-f6:	Dh6-f6:	Df6-a1:	Lg5-e7‡	Sb1-c3	+
e5-d4:	d4-c3‡	c3-b2:	Tf8-f6	b2-a1:D	Lb6-d4	Kd8-e7:		—
Lc4-g8:	d4-d5	Lg5-f6	Sb1-d2	Lf6-h8:	Sd2-f3:	h2-h3	—	
Kg7-g8:	Sc6-e7	De8-f7	h7-h6	Df7-f3:	Kg8-h8:	Lc8-d7	—	
d4-e5:	Lg5-h4	e5-e6†	e4-e5	Dh5-f3	c3-c4	Df3-a3	c4-d5:	Da3-d3 +
h7-h6	Th8-h7	Kd7-d8	d6-d5	c7-c6	Kd8-c7	c6-c5	Se7-d5:	
Lc4-b5	Lb5-c6:	a2-a4	Dd1-d3					
o—o—o	b7-c6:	a7-a5	h4-h3	+				
Lc1-a3	Dd1-d3	+						
De7-d8								

Schwarz diesen Laufer sogleich durch h7 nach h6 angreifen, und falls er sich nach h4 zurückzöge, durch 9. g7—g5 auch von dort vertreiben. Sollte Weiß den Bauer d4—d5 in irgend einem Zuge vorrücken, so zieht Schwarz seinen Springer entweder nach d8 oder b8 zurück, und sucht dann mit den Bauern der Königsseite anzugreifen.

[8]) Statt dessen könnte Schwarz 8. Sg8 nach h6 und später Sh6—f7 ziehen; aber am besten würde wohl 8. h7—h5 sein. Der Zug g7—g5 ist bei Greco vom 7ten bis zum 12ten Spiel ausgeführt. Indeß hätte auch Weiß stärker spielen können, wie in No. 9.

[9]) Nähme Schwarz 5. e5—d4:, so würde Weiß durch e3—d4: zwei Bauern in der Mitte vereinigen; man vergleiche dazu den folgenden 3ten Paragraphen.

[10]) Hier könnte 8. b2—b4 Sg8—f6; 9. a4—a5 Lb6—a7; 10. b4—b5 a6 nach b5:; 11. Lc4—b5: folgen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
12.	(c2-c3)	(d2-d4)	(o—o)	(a2-a4)	(Lc1-e3)	d4-e5:	Le3-b6:	Lb6-d4	Sb1-d2
	(Lc5-b6)	(Dd8-e7)	(d7-d6)	(a7-a6)	(Lc8-g4)	Sc6-e5:	Se5-c4:	Sc4-e5	Sg8-h6
13.	. .	. .	. .	. .	a4-a5	Lc1-e3	d4-d5	Le3-a7:	—
					Lb6-a7	Sg8-f6	Sc6-d8	Ta8-a7	—
14.	. .	. .	. .	Lc1-g5	Lg5-e3	Le3-d4:	Lc4-e6:	a2-a4	—
				f7-f6	e5-d4:	Lc8-e6	De7-e6:	Sg8-e7	—
15.	. .	. .	. .	h2-h3	a2-a4	Tf1-e1	—[1]		
				Sg8-f6	a7-a6	o—o	—		
§. 3.									
1.	c2-c3	d2-d4	c3-d4:	Lc1-d2	Sb1-d2:	Dd1-b3	o—o	Db3-c2	Dc2-c4:
	d7-d6[2]	e5-d4:	Lc5-b4†	Lb4-d2†	Sg8-f6	o—o	Sc6-a5	Sa5-c4:	Sf6-e4:
2.	. .	. .	. .	[Ke1-f1]	d4-d5	g2-f3:[3]	Dd1-a4†	Da4-b4:	Kf1-e1
				Lc8-g4	Lg4-f3:	Sc6-e5	Dd8-d7	Dd7-h3†	Dh3-f3:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-a4	d5-c6:	Kf1-g2:	Kg2-f1
						Dd8-d7	Lf3-g2†	Dd7-g4†	Dg4-e4:
4.	. .	. .	. .	. .	. .		d5-c6:	Lc4-b5:	Da4-b4:
						Lf3-e4	b7-b5	Le4-b1:	Lb1-f5
5.	. .	. .	. .	. .	[Dd1-a4[5]]	g2-f3:	Lc4-b5	Kf1-g2	+
					Lg4-f3:	Dd8-d7	o—o—o		—
6.	. .	. .	. .		Dd1-a4	Sb1-a3	Lc4-b5	d4-d5	Da4-a8:
				Dd8-d7	Lb4-a5	La5-b6	a7-a6	a6-b5:	Sg8-e7
7.	. .	. .	. .		Dd1-a4	d4-d5	Da4-a5:	Da5-c3	Dc3-g7:
				Lb4-a5	Lc8-d7[6]	Sc6-e5	Se5-c4:	Ld7-b5	Sc4-d2†
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
									Dd8-f6
9.	. .	. .		h2-h3	Lc1-g5	Lg5-f6:[9]	Lc4-b5	Lb5-c6:	o—o
			[Lc5-b6[8]]	Sg8-f6	h7-h6	Dd8-f6:	o—o	b7-c6:	c6-c5
10.	. .	. .	. .	. .	o—o	Lc1-g5	Lg5-f6:[11]		
					o—o[10]	h7-h6	Dd8-f6:	+	
11.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	Sc3-e4:	Lc4-d5:	—
						Sf6-e4:	d6-d5	Dd8-d5:	—
12.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	o—o[12]	a2-a3	Tf1-e1[14]	+
					o—o	Tf8-e8[13]	h7-h6		

1) Obgleich Weiß mehr Terrain gewonnen hat, ist doch die Position für Schwarz sicher.

2) Jänisch hat in seiner Analyse nouvelle gezeigt, daß diese Vertheidigung weniger empfehlenswerth ist.

3) Der richtige Zug ist jetzt 9. Dd1—a4, welcher jedoch, wie Walker, Philidorian S. 81, gezeigt hat, das Spiel nur gleich macht.

4) Wollte Weiß, 14. Lc1—g5†, erst Schach geben, so zöge Schwarz 14. Sg8—f6 und könnte dann Th8—a8: wieder nehmen.

5) Staunton 1847 S. 111 führt diesen Zug zum Vortheil für Weiß aus. Walker 1846 S. 57 gab 8. Dd1—b3 Lg4—f3:; 9. Db3—f3 an, was ebenfalls gut ist.

6) Zieht die Dame Dd8—d7, so ist es die vorhergehende Variante.

7) Den König nach g1 zu ziehen, wäre aber nicht so gut.

8) Mit diesem Zuge bricht De la Bourdonnais die Partie als gleichstehend ab, und sagt dabei in seinem Nouveau Traité S. 36, daß Lc5—b4† für Weiß vortheilhaft gewesen wäre. Aber auch bei obigem Zuge wird es kaum gelingen, das weiße Centrum aufzulösen, wenn Weiß nicht im nächsten Zuge h2—h3, sondern Sb1—c3 thut.

9) Auf 9. Lg5—h4 folgt sogleich g7—g5 und nähme nun Weiß die beiden Bauern für den Laufer, so würde Schwarz durch 11. Th8—f8 sicher stehen. Er könnte aber

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—c5.
4. c2—c3. . . . . .

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
— / —								
Sd2-e4: / d6-d5	Dc4-e2 / d5-e4:	— / —						
Th1- / Df3-e4†	— / +							
c6-b7† / Ke8-e7	b7-a8:D[4]) / Dc4-c4†	Kf1-g1 / Dc4-c1†	Kg1-g2 / Dc1-g5†	Kg2-f1 / Dg5-c1†	Kf1-e2 / Dc1-c4†	Ke2-d1 / Dc4-d4†	Kd1-c2 / Dd4-f2†	Sb1-d2 + / Df2-d2† —
Db4-c3 / f7-f6	f2-f3 / Sg8-e7	Kf1-f2 / o—o	b2-b3 /	— / —				
d5-c6: / Se7-c6:	Sa3-b5: / Sc6-a5	Sf3-d4 / o—o	Lc1-d2 / Sa5-c4	Ld2-c3 / c7-c5	Da8-a4 / c5-d4:	Da4-c4: / d4-c3:	b2-c3: /	+ / —
Kf1-e1[7]) / Sd2-f3†	g2-f3: / Dd8-f6	Dg7-f6: / Sg8-f6:	+ / —					
Dg7-f6: / Sg8-f6:	Sb1-c3 / Sc4-d2†	Kf1-e1 /	+ / —					
e4-e5 / Df6-g6	— / —							

auch den eroberten Stein wieder aufgeben und dafür den Angriff erlangen, nämlich:

9. Lg5—h4 g7—g5
10. Lh4—g5: h6—g5:
11. Sf3—g5: Lc8—e6
12. d4—d5 Sf6—d5:
13. Sg5—e6: Dd8—h4 ꝛc.

oder:

13. e4—d5: Dd8—g5:
14. d5—e6: Dg5—g2:
15. e6—f7† Ke8—d7 od. f8.

oder:

12. Lc4—e6: f7—e6:
13. Sg5—e6: Dd8—e7
14. d4—d5 Sf6—e4: + ꝛc.

[10]) 8. h7—h6 wäre unnöthiger Zeitverlust, 8. d6—d5 würde aber gefährlich sein.

[11]) Geht der Laufer 10. Lg5—h4 zurück, so folgt 10. g7—g5. Opfert Weiß dann einen Stein gegen die beiden Bauern, so nimmt Schwarz 11. Lb6—d4 und deckt seinen Springer so noch ein Mal.

[12]) Zog Weiß 9. Lc1—g5, so folgte wie in der Variante 2. sogleich h7—h6 und 10. g7—g5.

[13]) Diesen Zug that der londoner Club gegen den pariser, dennoch halten wir ihn für einen Fehler, weil es nun nicht mehr möglich ist, das Centrum zu sprengen. Der allein richtige Zug war 9. Sf6 nach e4:.

[14]) Ueber die Fortsetzung dieses Spieles sehe man Spiel Nr. III. am Schluß des Abschnitts.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
13.	(d2-d4) / (e5-d4:)	(c3-d4:) / (Lc5-b6)	(h2-h3) / (Sg8-f6)	(Sb1-c3) / (o—o)	(o—o) / (Tf8-e8)	(a2-a3) / Sf6-e4:	Sc3-e4: / Te8-e4:	Lc4-f7† / Kg8-f8
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Kg8-h8
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / d6-d5	Sf3-g5 / d5-c4:
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / h7-h6
17.	. .	. .	. .	— / h7-h6	o—o / Sf6-e4:	Tf1-e1 / f7-f5	Sc3-e4: / f5-e4:	Te1-e4†
18.	. .	. .	. .	. .	— / o—o	Tf1-e1 / [Lb6-a5]	Dd1-b3[4]) / La5-c3:	b2-c3: / Sc6-a5
19.	. .	. .	. .	. .	. .	a2-a3[6]) / [Sf6-e4:]	Sc3-e4: / d6-d5	Lc4-d5: / Dd8-d5:
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
21.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
22.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
24.	. .	. .	. .		. .	. .	. .	. .
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
26. 27	. .	. .	Lc1-e3 / Lc8-g4	Lc4-b5 / Dd8-f6	Lb5-c6† / b7-c6:	Dd1-a4 / Sg8-e7	Sb1-d2	+
28.	. .	. .	— / Sg8-f6[5])	Dd1-c2 / d6-d5	Lc4-b5 / d5-e4:	Sf3-e5 / o—o	Se5-c6: / b7-c6:	Lb5-c6: / Ta8-b8
29.	. .	. .	[Sb1-c3] / Lc8-g4	Lc4-b5 / Lg4-f3:	g2-f3: / Dd8-h4	Dd1-a4[8]) / Sg8-e7	d4-d5 / Dh4-f2†	Ke1-d1 / Df2-f3†
30.	. .	. .	— / Sg8-f6	Lc4-b5 / Lc8-d7	Lb5-c6: / Ld7-c6:	Dd1-d3 / o—o	o—o / Tf8-e8	Tf1-e1 / h7-h6

[4]) Auch wenn der Thurm nach e8 zurückgeht, steht Schwarz sehr schlecht: Weiß kann dann z. B. den Springer c6 nehmen und Dd1—c2 ziehen.

[5]) Der beste Zug wäre vielleicht Lc4—d3. Weiß steht nun wohl noch etwas in Vortheil, denn er kann, falls ein Bauer im Centrum durch d6—d5 angegriffen wird, diesen vorziehen, jedoch hat Schwarz offenbar mehr Freiheit erlangt; dennoch scheint es vortheilhafter im 8ten Zuge lieber gleich zu rochiren als erst h7—h6 zu ziehen.

[6]) Weiß thut diesen Zug um dem Lb6—a5 vorzubeugen, doch ist er nicht besonders stark.

[7]) Schwarz steht mindestens so gut wie Weiß.

[8]) Hierdurch will Weiß den Angriff verstärken, wenn Schwarz den Bauer d4 nähme. Indeß wird Schwarz doch ohne Gefahr den angebotenen Bauer nehmen können.

[9]) Indem der König das Feld g1 verläßt, wo er durch 14. Sd4—f3: Schach bekommen konnte, wird dieser Springer gefesselt, da die schwarze Dame ungedeckt ist.

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—c5.

4. c2—c3. d7—d6.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
Lf7-d5	Sf3-d4:	Dd1-h5	+					
Te4-d4:[4])	Sc6-d4:		—					
Sf3-g5	Dd1-h5	Sg5-f3	+					
Te4-d4:	Lc8-f5		—					
Dd1-h5	Sg5-f7:	Sf7-h6†	Dh5-g6†	Se4-f6	+			
h7-h6	Dd8-e7	g7-h6:	Kg8-h8		—			
Dd1-h5	Lc1-g5:	Se4-f6†	Lg5-f6:	+				
h6-g5:	Sc6-e7	g7-f6:		—				
+								
—								
Db3-a4	Da4-c4:	—						
Sa5-c4:	Sf6-e4:	+						
Se4-c3	d4-d5	Lc1-e3	Tf1-e1	—				
Dd5-d6	Sc6-e7	Lc8-d7	Ta8-d8[7])	—				
Tf1-e1[8])	Kg1-h1[9])	Sf3-d4:	Dd1-f3					
[Sc6-d4:]	c7-c6[10])	Lb6-d4:	Lc8-f5	+				
. .	. .	Se4-c3	Lc1-e3	Dd1-f3:	Te1-e3:	Ta1-d1		
		Dd5-d8	Sd4-f3:	Lb6-e3:	Lc8-e6	Dd8-c7[11])	+	
. .	. .	Lc1-e3	Le3-b6:	Lb6-c5	Dd1 d5:[12])	Te1-a1:	Sf3-d2	Sd2-e4: —
		Sd4-b3	Sb3-a1:	Tf8-d8	Td8-d5:	Lc8-f5	Lf5-e4:	f7-f5 +
. .	. .	Se4-f6†	Lc1-h6:	—				
		g7-f6:	Sd4-f3:	+				
. .	. .	Lc1-h6:	Dd1-e2	Se4-f6†	Lh6-f8:	Lf8-h6	—	
		Sd4-b3	Sb3-a1:	g7-f6:	Lc8-e6	Sa1-b3	+	
. .		Se4-c3	Sf3-d4:	Dd1-f3	Lc1-e3[13])	—		
	Lc8-f5	Dd5-d6	Dd6-d4:	Lf5-e6		—		
. .	. .		Sf3-e5	Dd1-h5	Lc1-h6:	Lh6-g7:	Dh5-f5:[14])	+
		Dd5-c4	Dc4-b3	Sd4-c2	Sc2-a1:	Kg8-g7:		
o-o								
Lc8-a6	+							
Kd1-c2	d5-c6:	Kc2-b3	c6-b7†	Lc1-g5	—			
Df3-h1:	Dh1-h2†	o-o-o	Kc8-b8[17])	Dh2-e5	+			
Lc1-f4	Sf3-d2	+						
Dd8-e7								

[10]) Es ist am besten, dem Spr. d4 auf diese Art wieder Thätigkeit zu verschaffen; der Zug 14. Lc8—f5 wäre nicht so gut.

[11]) Weiß beherrscht mit seinen Thürmen momentan beide offene Linien, hat außerdem einen Springer gegen einen Laufer, was unter gewissen Umständen gegen das Ende des Spiels einen kleinen Vortheil zu gewähren pflegt, dennoch glauben wir, daß das Spiel des Schwarzen dem seinen überlegen sei, da Schwarz bei einer vollkommen sichern Position um einen Bauer stärker ist.

[12]) Auf 18. Dd1—a1: folgt 18. f7—f5.

[13]) Die Stellung der Weißen ist besser, als die der Schwarzen. Zöge Schwarz aber 15. Dd5—c4 statt 15. Dd5—d6, so könnte er leicht, wie in den folgenden Varianten, verlieren.

[14]) Weiß wird wenigstens ein immerwährendes Schach geben können.

[15]) Der Springer g8—f6 ist wohl etwas besser als 7. Lc8—g4.

[16]) Hier scheint uns 10. o—o vortheilhaft.

[17]) Es wäre gefährlich für Schwarz, den Bauer mit dem Könige zu nehmen.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
§. 4. 1.	e2-e4 e7-e5	Sg1-f3 Sb8-c6	Lf1-c4 Lf8-c5	c2-c3 Dd8-f6 [1]	b2-b4 Lc5-b6	a2-a4 a7-a6	d2-d3 d7-d6	h2-h3 h7-h6
2.	. .	. .	. .	. .	d2-d4 Lc5-b6	o—o d7-d6	Lc1-g5 Df6-g6	d4-e5: d6-e5:
§. 5. 1.	e2-e4 e7-e5	Sg1-f3 Sb8-c6	Lf1-c4 Lf8-c5	c2-c3 f7-f5	d2-d4 f5-e4:	Sf3-e5: Lc5-b6 [3]	Dd1-h5† g7-g6	Lc4-f7† Ke8-f8
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
3.	. .	. .	. .	. .	. .	 Sc6-e5:	Dd1-h5† Se5-g6	Lc4-g8: Th8-g8:
4.	. .	. .	. .	. .	 e5-d4:	Sf3-g5 d7-d5	Lc4-d5: f5-e4:	Ld5-c6† b7-c6:
5.	. .	. .	. .	. .	. .	 Dd8-e7	o—o 	+
§. 6. 1.	e2-e4 e7-e5	Sg1-f3 Sb8-c6	Lf1-c4 Lf8-c5	d2-d3 d7-d6	c2-c3 Lc8-g4 [9]	Dd1-b3 Dd8-d7	Db3-b7: Ta8-b8	Db7-a6 Tb8-b6
2.	. .	. .	. .	. .	Sf3-g5 Sg8-h6 [10]	Dd1-h5 o—o	o—o Sc6-d4	Lc4-b3 Lc8-g4
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	c2-c3 Kg8-h8	Lc4-f7: Dd8-f6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg5-f7† Sh6-f7:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	f2-f4 Lc8-g4	Sg5-f7: [12] Dd8-h4†	g2-g3 Dh4-h5
7.	. .	. .	. .	. .	 [Dd8-f6]	Lc4-f7† [13] Ke8-f8	o—o h7-h6	Lf7-g8: h6-g5:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-f3 Sc6-d4	Df3-f6: g7-f6:
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2 h7-h6	Lf7-g8: Sc6-d4
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-d2 h7-h6	Lf7-g8: Kf8-g8:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

1) Philidor in der vierten Variante des zweiten Theils erlangt dieselbe Position aus dem Lauferspiel, und sagt (in der zweiten Auflage, Gotha 1797, Th. II. S. 41), Schwarz suche 5. d2-d4 zu verhindern; indessen könne man diesen Zug wagen; und der Uebersetzer fügt hinzu: wenn man den Gegner für schwächer hält. In der Originalausgabe, London 1777, sowie London 1790, und ebenfalls in der deutschen Uebersetzung, Gotha 1779, verspricht Philidor darüber sogar eine Veränderung, welche jedoch fehlt. Daß der Zug 5. d2—d4 vollkommen sicher ist und einen starken Angriff verschafft, davon wird man sich schon im Abschn. I. §. 5. Nr. 6. überzeugt haben, denn wir hatten dort S. 52. dieselbe Position.

2) Eben so gut nähme der Bauer.

3) Zöge Schwarz 6. d7—d5, so würde Weiß durch 7. Lc4 — b5 gewinnen.

4) Schwarz hat nur den Nachtheil, die Rochade verloren zu haben.

5) Auf 9. Dd8 — e7 folgt 10. o — o, und Weiß steht im Vortheil.

6) Wenn Weiß 10. rochirte, würde er ebenfalls besser stehen.

7) Es ist gefährlich, den Thurm zu nehmen.

8) Es könnte nun folgen:

17.	Sc3 — e4:	Ld4 — b2:
18.	Ta1 — b1	Tb8 — b4
19.	Lc1 — b2:	Tb4 — e4†
20.	Ke2 — f3	Te4 — a4
21.	e5 — e6 und Weiß steht besser.	

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Dd1-e2	Sb1-a3	Lc4-e6:	Sa3-c4	Sc4-b6:	Lc1-e3	o—o	e4-f5:	—
Lc8-e6	Sg8-e7	Df6-e6:[2])	o—o	c7 b6:	Se7-c8	f7-f5	De6-f5:	—
Sf3-e5:	Se5-f7:	Lc4-d5	Sf7-h8:	Dd1-d3	+			
Dg6-g5:	Dg5-c5	Sg8-f6	Lc8-g4					
Lc1-h6†	Dh5-h6‡	Lf7-g6:	Dh6-g5†	Dg5-e5‡	+			
Sg8-h6:	Kf8-e7	Sc6-e5:	Ke7-d6		—			
	Lh6-g5†	Se5-g6‡	Dh5-h8:	Dh8-g8‡	o—o	+		
Kf8-e7	Ke7-f8	h7-g6:	Dd8-g5:	Kf8-e7		—		
Dh5-d5	Dd5-c5‡	Dc5-d5	—					
Ke8-f8	d7-d6	Dd8-e7[4])	—					
Sg5-e4:	Dd1-h5†[6])	Dh5 e5†	c3-d4:[7])	d4-e5:	f2-f4	Sb1-c3	Ke1-e2	+
Lc5-b6[5])	g7-g6	Dd8-e7	De7-e5:	Lb6-d4	Lc8-f5	Ta8-b8	Lf5-e4:[8])	—
Da6-a4	Lc4-b5	Lc1-e3	f2-e3:	g2-f3:	Sb1-d2	Ke1-e2	+	
a7-a5	Sg8-e7	Lc5-e3:	Lg4-f3:	Dd7-h3	Dh3-h4†		—	
Sg5-f7:[11])	Sf7-d8‡	Sd8-e6	Se6-f8:	—				
Lg4-h5:	Sd4-b3:	Sb3-a1:	Ta8-f8:	+				
Lb3-f7‡	Dh5-h4	Kg1-h1	Tf1-c1:	Dh4-f2:	—			
Kg8-h8	Sd4-e2†	Se2-c1:	Lc5-f2:	Dd8-g5:	+			
o—o	Sg5-f7‡	—						
Tf8-f7:	Sh6-f7:	+						
Lc4-f7:	Lf7-b3	Ke1-d1	—					
Dd8-f6	Df6-f2‡	Df2-g2:	+					
—								
+								
Lg8-d5	c2-c3	h2-h3	c3-d4:	Kg1-g2:	Kg2-g1			
Sc6-d4	Df6-h6	Lc8-h3:	Lh3-g2:	Dh6-h3†	Dh3-h2‡			
Lf7-g8:	Sg5-h7‡	—						
Th8-g8:	Kf8-g7	+						
De2-d2	Lg8-c4	Ke1-f1	Kf1-g2:	Kg2-g1	Kg1-f1	—		
h6-g5:	Lc8-h3	Lh3-g2‡	Df6-f3†	Sd4-e2†	Se2-g3†	+		
Sg5-f3	Dd2-d1	Sb1-d2	c2-c3	Sd2-f3:	g2-f3:	Dd1-f3:	Th1-f1	—
Lc8-g4	Sc6-d4	Ta8-f8	Sd4-f3‡	Lg4-f3:	Df6-f3:	Tf8-f3:	Kg8-h7	+
. .	Sf3-g1	f2-f3	c2-c3[14])	g2-f3:	Sg1-f3:	—		
	Ta8-f8	Sc6-d4	Sd4-f3‡	Lg4-f3:	Df6-f3:	+		

9) Besser ist 5. Sg8—f6 oder 5. Lc5 nach b6, das Spiel wird dann einem der früher entwickelten sehr ähnlich werden, nur hat Schwarz einen Zug mehr, da Weiß, um das Centrum zu gewinnen, d2—d3 und dann erst d3—d4 thun muß.

10) Wir ziehen 5. Dd8—f6 vor, Lewis 1842, S. 118, empfiehlt indeß obigen Zug, weil er die Rochade vorbereite und Lg4 möglich machte: Many persons would play Q. to K. B. third square (D d8 nach f6), for the white, and some authors of eminence (nämlich: Stamma und Sarratt) have recommendet it; but though it is very attacking, yet, on consideration, I prefer the present one, and my reasons are, principally, because you can sooner castle, and also, because it enables you to play your Q. B. to K. Kt. fifth (Lc8—g4).

11) Zieht die Dame h5—h4, so geht der Laufer 9. Lg4—e6 zurück.

12) Hätte der Laufer genommen, so würde der König nach e7 gezogen sein, und Schwarz hätte dann ebenfalls einen Stein gewonnen.

13) Nimmt Weiß 6. Lc4—f7‡ nicht, sondern zieht o—o, so thut Schwarz am besten 6. Lc8—e6 dagegen.

14) Zieht Weiß auch etwas Anderes, z. B. 12. h2—h4 oder 12. Sb1—c3, so bleibt das Spiel des Schwarzen dennoch dasselbe.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
12.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Sg1-f3) / (Sb8-c6)	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(d2-d3) / (d7-d6)	(Sf3-g5) / (Dd8-f6)	(Lc4-f7†) / (Ke8-f8)	(Dd1-d2) / h7-h6	(Lf7-g8:) / (Kf8-g8)
§. 7.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-c4 / Lf8-c5	d2-d4 1) / [Lc5-d4: 2)]	c2-c3 / Ld4-b6	Sf3-g5 / Sg8-h6	Dd1-h5 / o—o	f2-f4 / e5-f4:
§. 8.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-c4 / Lf8-c5	o-o / d7-d6 3)	Tf1-e1 4) / Sg8-f6	Sf3-g5 / Lc5-f2†	Kg1-h1 / Sf6-g4	Lc4-f7† / Ke8-f8
2.	. .	. .	. ,	. .	. .	c2-c3 5) / o-o	d2-d4 / Lc5-b6	d4-e5: / Sf6-g4
3.	. .	. .	. .	— / Sg8-f6	Tf1-e1 / o—o	c2-c3 / Tf8-e8 6)	d2-d4 / e5-d4:	e4-e5 / Sf6-g4
4. 5.	. .	. .	(c2-c3 f. Abſch. X.)	. .	b2-b4 / Lc5-b4:	c2-c3 / Lb4-e7	d2-d4 / o—o	— / +
6.	. .	. .	. .	(b2-b4 7) Abſch. VII. Evans.)			. .	. .

1) Dieſes Opfer kann im praktiſchen Spiele wohl gewagt werden.

2) Nimmt Schwarz 4. e5—d4:, ſo zieht Weiß 5. c2—c3 oder Sf3—g5, wie dies beim Schottiſchen Gambit erläutert iſt, wo dieſelbe Stellung vorkam. Den Bauer mit dem Springer zu nehmen iſt ein Fehlzug, welcher aber ebenfalls ſchon früher erörtert wurde.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	Sc6—d4:
4.	Sf3—e5:	Lf8—c5

5. Lf1—c4 ꝛc. Dieſe Stellungen können, wie die meiſten andern des Giuoco piano, auch aus dem Lauferſpiele entſtehen.

3) Ponziani S. 71 (ed. 1782 u. 1823) empfiehlt dieſen Zug auch für die verſchiedenen Fälle der italieniſchen Rochade: Si ritenga per massima, che a qualunque arroccamento fatto nel 4. tiro qi giuoco piano, si quò constantemente rispondere con questa P. di D. una casa (d7—d6).

4) Wegen des Zuges b2—b4 verweiſen wir auf den Abſchnitt über „Gambit des Capitain Evans."

5) Außer dieſer Variante vergleiche man über den Zug c2—c3 die erſten Paragraphen.

6) 6. d7—d6 wäre wohl beſſer; bei beiden Zügen, ſowohl Tf8—e8, als d7—d6, iſt Schwarz nicht gezwungen, den Bauer d4 nachher zu nehmen, ſondern kann 7. Lc5 nach b6 ziehen.

7) Dieſer Zug giebt zu höchſt mannigfaltigen und intereſſanten Veränderungen Anlaß.

Erläuternde Spiele für den Abſchnitt VI.

No. I.

(Bis zum 21. Zuge in den „Aufgaben für Schachſpieler"; vollſtändig bei Bledow 1843 S. 94.)

	Mendheim.	Breslauer Club.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	c2 — c3	Sg8 — f6
5-	d2 — d4	e5 — d4:
6.	e4 — e5	Sf6 — e4
7.	Lc4 — d5	Se4 — f2:
8.	Ke1 — f2:	d4 — c3†
9.	Kf2 — e1	c3 — b2:
10.	Lc1 — b2:	Dd8 — e7

11. Ld5 — c6:, damit ſich der Springer auf d8 und c6 nicht ſo vortheilhaft poſtire.

11.	. . . .	d7 — c6:
12.	Dd1 — c2	Lc8 — e6
13.	Sb1 — d2	o — o — o

14. Ke1 — e2 g7 — g6, um den Thurm h8 gebrauchen zu können, ohne den Bauer h7 en prise zu laſſen; vielleicht wäre jedoch der Zug 14. Lc6 — d5 noch beſſer geweſen.

15. Sd1 — e4 Lc5 — b6

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
(Sg5-f3)	(Sf3-g1)	(f2-f3)	b2-b4	b4-c5:	Sg1-f3	—		
(Lc8-g4)	(Ta8-f8)	(Sc6-d4)	Lg4-f3:	Lf3-g4	Lg4-f3:	+		
Lc1-f4:	Th1-f1	—						
d7-d6	Dd8-e7	+						
Sg5-e6†	Lf7-e6:	Dd1-g4:	—					
Lc8-e6:	Lf2-e1:	Le1-h4	+					
Lc1-g5	Kg1-f1	Lg5-d8:	Kf1-e1:	Ke1-d1:	—			
Lb6-f2‡	Lf2-e1:	Sg4-e3†	Se3-d1:	Tf8-d8:	+			
c3-d4:	Sf3-d4:	Sd4-f3	Kg1-h1	Te1-g1:				
Sc6-d4:	Dd8-h4	Dh4-f2‡	Df2-g1†	Sg4-f2 ǂ				
. .	Lc4-f7‡	Sf3-g5†	Dd1-g4:	Sg5-f3	Dg4-g3	g2-f3:	f3-f4	—
	Kg8-f7:	Kf7-g8	h7-h6	d7-d6	Sd4-f3‡	Kg8-h8	Lc8-f5	—
	Lc4-f7‡	Sf3-g5†	Dd1-g4:	Dg4-f5	Df5-h7‡	Dh7-h5	+	
Lc5-b4	Kg8-f7:	Kf7-g8	Lb4-e1:	Sc6-e7	Kg8-f8		—	

16. Dc2 — a4 Lc6 — d5
17. Th1 — c1 (dazu wäre der Thurm a1 besser benutzt worden.)
17. .... f7 — f5
18. Sc4 — d2, vielleicht wäre 18. Se4 — f6 besser.
18. .... Ld5 — f3‡. Dieser Zug ist nicht gut, und nun ist es allerdings vortheilhafter und bequemer, diesen genommenen Springer durch den andern sogleich ersetzen zu können. „Ein weit besserer Zug wäre g6 — g5 gewesen, der die Weißen in keine geringe Verlegenheit gesetzt haben würde." (Mendheim S. 60.)
19. Sd2 — f3: g6 — g5
20. Tc1 — f1 Td8 — d5
21. Ta1 — d1. Breslau zog nun 21. g5 — g4, und verlor endlich. Später wurde die Partie zwischen Mendheim und Herrn Angerstein durch Correspondenz wie folgt, weiter gespielt:
21. Ta1 — d1 h7 — h5
22. Sf3 — d2 De7 — e6
23. Sd2 — c4 Lb6 — c5
24. Da4 — c2 f5 — f4
25. Dc2 — e4 Th8 — d8
26. a2 — a4 b7 — b5
27. a4 — b5: De6 — g4†
28. De4 — f3 Dg4 — f3‡
29. g2 — f3: Td5 — d1:
30. Tf1 — d1: Td8 — d1:
31. Ke2 — d1: c6 — b5:
32. Sc4 — d2 Kc8 — d7
33. Kd1 — e2 Kd7 — e6
34. Ke2 — d3 a7 — a5
35. h2 — h3 a5 — a4
36. Kd3 — e4 Lc5 — b4
37. Sd2 — b1 c7 — c6
38. Sb1 — a3 Lb4 — d2
39. Sa3 — b1 Ld2 — e1
40. Sb1 — a3 Le1 — f2
41. Lb2 — a1 b5 — b4
42. Sa3 — c4 a4 — a3
43. Sc4 — d2 c6 — c5
44. Sd2 — c4 Lf2 — d4
45. La1 — d4: c5 — d4:
46. Sc4 — a5 a3 — a2
47. Sa5 — b3 d4 — d3
48. Ke4 — d3: Ke6 — e5:. Hier gab Weiß (Mendheim) die Partie als verloren auf. (Man vergl. über das Endspiel: Buch II. Abschn. V. §. 3. Nr. V.)

No. II.

	Bledow.	v. Hd. L.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	c2 — c3	Dd8 — e7
5.	d2 — d4	Lc5 — b6
6.	Lc1 — g5	f7 — f6
7.	Lg5 — h4	Sg8 — h6
8.	o — o	d7 — d6
9.	a2 — a4	a7 — a6
10.	a4 — a5	Lb6 — a7
11.	Kg1 — h1	Sh6 — f7
12.	Sb1 — d2	g7 — g5
13.	Lh4 — g3	h7 — h5.

Da Schwarz sicher steht, ist es ein guter Plan, den feindlichen König anzugreifen.

14. h2—h3 e5—d4:. Hier giebt Schwarz den eben gefaßten Plan wieder auf, um einen Bauer zu gewinnen, es geht jedoch dieser Bauer wieder durch den Angriff, welchen Weiß erhält, verloren.

15. c3—d4: La7—d4:
16. Sf3—d4: Sc6—d4:
17. f2—f4 Lc8—e6
18. Dd1—a4† Sd4—c6
19. Lc4—d5 Le6—d7
20. Ld5—f7:† De7—f7:
21. f4—g5: Df7—g7
22. Da4—b3 Dg7—g5:
23. Lg3—f4 Dg5—b5
24. Db3—c3 o—o—o
25. Sd2—c4 Ld7—e6
26. Sc4—a3 Db5—b3
27. Lf4—d2 Db3—c3:
28. Ld2—c3: Sc6—e5
29. Tf1—f6: Kc8—d7
30. Sa3—c2 Kd7—e7
31. Tf6—f2 Td8—f8
32. Ta1—f1 Tf8—f2:
33. Tf1—f2: Th8—f8
34. Kh1—g1 Tf8—f2:
35. Kg1—f2: Ke7—f6
36. Sc2—e1 Kf6—g5
37. Kf2—g3 h5—h4†
38. Kg3—f2 Kg5—f4
39. Lc3—e5:† d6—e5:
40. Se1—f3 Kf4—e4:
41. Sf3—h4: Ke4—d3
42. Sh4—g6 e5—e4
43. Sg6—f4† Kd3—d2
44. g2—g4. Nähme Weiß den Laufer, so könnte er den Bauer e4 nicht mehr aufhalten.
44. .... e4—e3†
45. Kf2—g3 e3—e2
46. Sg4—e2: Kd2—e2:
47. Kg3—f4 Ke2—d3
48. h3—h4 c7—c5
49. h4—h5 Kd3—c2
50. g4—g5 Kc2—b2:
51. Kf4—e5 Le6—g8
52. g5—g6 c5—c4
53. h5—h6 c4—c3
54. h6—h7 Lg8—h7:
55. g6—h7: c3—c2
56. h7—h8D c2—c1D.

Obgleich Schwarz um einen Bauer stärker ist und auch etwas vortheilhafter steht als Weiß, scheint dieser dennoch die Partie remise machen zu können.

No. III.

Paris. London.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Lf8—c5
4. c2—c3 d7—d6
5. d2—d4 e5—d4:
6. c3—d4: Lc5—b6
7. h2—h3. Dieser Zug wurde, wie der Palamède mittheilt, von den Londonern getadelt. Weiß hätte dafür Sb1—c3 thun können.

7. .... Sg8—f6
8. Sb1—c3 o—o
9. o—o Tf8—e8
10. a2—a3 h7—h6
11. Tf1—e1 a7—a6. Das Spiel der Schwarzen ist ungemein beschränkt; ihr Plan geht dahin, den Bauer f7 nachher vorzurücken.

12. b2—b4 Te8—e7, um den Bauer f7 zu decken, und so den Zug Kg8 nach h8 oder h7 vorzubereiten.

13. Ta1—a2 Lb6—a7, um nicht durch den Zug Sc3—d5 diesen Laufer falls der Springer f6 dem Bauer f7 Platz gemacht hätte, abtauschen zu lassen.

14. Ta2—e2 Sf6—h7
15. Sc3—d5 Te7—e8. Hier sieht man, daß der Plan der Schwarzen, den Bauer f7 vorzurücken, nicht ausführbar ist. So haben also des Schwarzen nutzlose Züge nur dazu gedient, dem Weißen Zeit zu lassen, um seine Steine noch vortheilhafter zu ordnen. Aber auf der andern Seite dürfte es wohl auch sehr schwer sein, bessere Züge nach dem 9ten Zuge für Schwarz ausfindig zu machen.

16. Sd5—f4 Sh7—f8
17. Dd1—b3 Sf8—e6
18. Sf4—e6: f7—e6:
19. Lc1—b2 Sc6—b8
20. a3—a4 Lc8—d7
21. Db3—c2 Te8—e7
22. Lc4—a2 Sb8—c6
23. Lb2—c3 Te7—f7
24. d4—d5 Tf7—f3:
25. d5—e6: und nicht g2—f3:,

weil er sich dadurch einem heftigen Angriffe ausgesetzt haben würde, denn es könnte etwa folgen:

25. g2—f3: e6—d5:
26. e4—d5: D d8—g5†
27. K g1—h1 S c6—b4:
28. L c3—b4: D g5—h4
29. T e2—e7 L d7—h3: ꝛc.

oder:

25. g2—f3: e6—d5:
26. L a2—d5‡ K g8—h8
27. f3—f4 D d8—h4 ꝛc.

Weiß dürfte in beiden Spielarten wenigstens dem immerwährenden Schach nicht entgehen können. Uebrigens könnte Schwarz auch gleich 25. D d8 nach h4 ziehen und ebenfalls remis machen.

25. . . . . D d8—h4
26. e6—d7‡ K g8—h8
27. L a2—e6 D h4—g3
28. L c3—a1 T a8—f8
29. L e6—f5 L a7—b6. Zöge er dafür: 29. . . . . S c6—b4:
30. D c2—d2 T f3—f2:
31. T e2—f2: D g3—f2‡
32. D d2—f2: L a7—f2‡
33. K g1—f2: S b4—c2
34. T e1—c1 und gewinnt.

oder:

29. . . . . S c6—b4:
30. D c2—d2 K h8—g8
31. D d2—b4: T f3—f2:
32. T e2—f2: L a7—f2‡
33. K g1—f1 L f2—e1:
34. D b4—e1: D g3—d3†
35. K f1—f2 und kann bald den Damentausch erzwingen, wonach er wegen seiner beiden Laufer gewiß im Vortheil ist.

30. D c2—d2 T f3—f4
31. T e1—c1 D g3—g5
32. K g1—h2 T f4—f2:
33. D d2—g5: h6—g5:
34. T e2—f2: L b6—f2:
35. b4—b5 a6—b5:
36. a4—b5: S c6—d8
37. T c1—c7: K h8—g8
38. L f5—g6 L f2—b6
39. T c7—c8 S d8—e6.
40. L g6—e8 S e6—d8
41. L a1—b2. London gab die Partie auf.

No. IV.

(Vergl. Funfzig Partieen No. 34; Alex. Tab. 16. No. 14.)

De la Bourdonnais.		Mac Donnel.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	L f1—c4	L f8—c5
4.	c2—c3	d7—d6
5.	d2—d4	e5—d4:
6.	c3—d4:	L c5—b6
7.	S b1—c3	S g8—f6
8.	d4—d5	S c6—e5, am besten ginge er wohl 8. S c6—e7.
9.	S f3—e5:	d6—e5:
10.	L c1—g5	a7—a6
11.	D d1—f3	D d8—d6
12.	L g5—f6:	D d6—f6
13.	D f3—f6:	g7—f6:
14.	o—o—o	L b6—f2:
15.	T h1—f1	L f2—e3†
16.	K c1—c2	T h8—g8
17.	g2—g3	T g8—g6
18.	d5—d6	c7—c6
19.	L c4—f7‡	K e8—f7:
20.	d6—d7	L c8—d7:
21.	T d1—d7‡	K f7—e6
22.	T d7—h7:. Es scheint besser, hier erst 22. T f1—d1 zu ziehen und dann den Bauer zu nehmen.	
22.	. . . .	T g6—h6
23.	T h7—h6:	L e3—h6:
24.	T f1—d1	b7—b5
25.	S c3—e2	a6—a5
26.	g3—g4	T a8—g8
27.	h2—h3	c6—c5
28.	T d1—d3	T g8—c8
29.	S e2—g3	b5—b4
30.	S g3—f5	L h6—f8
31.	h3—h4	a5—a4
32.	h4—h5	c5—c4
33.	T d3—h3	b4—b3†
34.	a2—b3:	c4—b3‡
35.	K c2—b1	K e6—f7
36.	h5—h6	K f7—g8
37.	h6—h7†	K g8—h8
38.	S f5—e3	a4—a3
39.	b2—a3:	L f8—a3:
40.	T h3—h1	b3—b2.

Hierzu sagt Lewis: „Wenn Schwarz statt dieses Zuges 40. T c8—c6 gezogen hätte, so hätte er, glaube ich, das Spiel gewinnen können.“ Lewis

läßt aber unbemerkt, daß das Spiel würde remis gewesen sein, wenn Weiß nicht 39. b2 nach a3: genommen, sondern 39. Th3—h1 gezogen hätte. (Vergl. Buch II. Abschn. IV. S. 68. §. 4. No. V.)

41.	Se3—c2	La3—e7
42.	Kb1—b2:	Tc8—c4
43.	Th1—e1	Kh8—h7:
44.	Kb2—b3	Tc4—c8.
	=	=

No. V.

	Hanstein.	v.HdL.
1.	e5—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Dd8—f6

5. d2—d3. Wir haben schon bemerkt, daß Weiß mit Vortheil hier 5. d2—d4 ziehen konnte.

5.	....	d7—d6
6.	h2—h3	h7—h6
7.	o—o	Sg8—e7
8.	Lc1—e3	Lc5—e3:
9.	f2—e3:	o—o
10.	Sb1—d2	Df6—g6
11.	Kg1—h2	Lc8—e6
12.	Dd1—e2	Le6—c4:
13.	Sd2—c4:	f7—f5
14.	e4—f5:	Se7—f5:
15.	g2—g4	Sf5—e7
16.	Sc4—d2	d6—d5
17.	Sf3—h4	Dg6—d6
18.	e3—e4	d5—d4
19.	Ta1—d1	g7—g6
20.	Sd2—c4	Dd6—e6
21.	Kh2—h1	Kg8—g7
22.	a2—a4	a7—a6
23.	a4—a5	h6—h5
24.	Sh4—f3	Tf8—f4
25.	Sf3—g5	De6—f6
26.	h3—h4	Kg7—g8
27.	Tf1—f4:	Df6—f4:
28.	Td1—f1	Df4—g3
29.	De2—f2	Dg3—f2:
30.	Tf1—f2:	h5—g4:
31.	Sg5—e6	g4—g3
32.	Tf2—f3	b7—b5
33.	a5—b6:	c7—b6:
34.	Tf3—g3:	d4—c3:
35.	b2—c3:	b6—b5
36.	Sc4—b6	Ta8—a7
37.	h4—h5	a6—a5
38.	h5—g6:	a5—a4
39.	Sb6—d5	Se7—d5:
40.	e4—d5:	Sc6—e7
41.	d5—d6	Se7—d5
42.	Tg3—f3	Sd5—f4
43.	Se6—f4:	e5—f4:
44.	Tf3—f4:	a4—a3
45.	Tf4—f1	Ta7—d7
46.	Tf1—a1	Td7—d6:
47.	Ta1—a3:	Td6—d3:
	=	=

Eröffnung 1. Abschnitt VII.

Gambit des Capitän Evans.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5 2. Sg1—f3 / Sb8—c6 3. Lf1—c4 / Lf8—c5

§. 1.	4. b2—b4 / Lc5—b6	5.	
§. 2.	4. —— / d7—d5	5.	
§. 3.	4. —— / Sc6—b4:	5.	Tab. 19. Col. 3.
§. 4.	4. —— / Lc5—b4:	5. c2—c3 / Lb4—e7	Tab. 18. Col. 33—35.
§. 5.	4. —— / Lc5—b4	5. —— / Lb4—d6	Tab. 18. Col. 31. 32.
§. 6.	4. —— / Lc5—b4:	5. —— / Lb4—a5	Tab. 17. Col. 23—35. Tab. 18. Col. 1—30.
§. 7 und 8.	4. —— / Le5—b4:	5. —— / Lb4—c5	Tab. 16. Col. 30—35. Tab. 17. Col. 1—22.

Die Eröffnung, welche vor mehren Jahren von dem englischen Seecapitain W. D. Evans erfunden wurde, bildet eine sehr interessante Variante des Giuoco piano, mit welchem sie die drei ersten Züge gemein hat. Anstatt im vierten Zuge c2—c3 zur Formirung eines Centrums zu ziehen, opfert Weiß den b=Bauer auf b4 und gewinnt, wenn derselbe genommen wird, indem er alsdann die nehmende Figur mit c2 nach c3 zurücktreiben kann, ein wichtiges Tempo, welches ihm namentlich im Centrum eine größere Kraft giebt. Angriff sowohl, als Vertheidigung, sind in diesem Spiele äußerst schwierig; letztere aber fast noch schwieriger, so daß diese Eröffnung in der lebenden Partie oft mit Vortheil angewendet wird. Allerdings scheint es, so weit bis jetzt die Resultate unserer Prüfung gehen, als ob bei gehöriger Vorsicht der Vertheidiger durch die Züge:

4. b2—b4 Lc5—b4:
5. c2—c3 Lb4—a5
6. o—o d7—d6 oder vielleicht eben so gut 6. Sg8—f6 den gewonnenen Bauer behaupten könne. Jedenfalls erfordert es jedoch, da der Angriff auf unendlich verschiedene Weise geführt werden kann, und anscheinend unbedeutende Züge, wenn denselben nicht sofort richtig begegnet wird, sich in ihren Folgen oft als entscheidend erweisen, einer sehr genauen Kenntniß des ganzen Spiels, um die Vertheidigung stets richtig zu leiten.

Das Vorzüglichste, was bisher über diese Spielart geschrieben worden, ist in den Werken von Lewis, 1834, S. 133—150, in seinem Treatise, S. 216—229, Walker, 1846, S. 88—101, Staunton 1847, S. 127, und in der Schachzeitung 1849, S. 124, enthalten. Höchst lehrreich sind auch die zwischen De la Bourdonnais und Mac Donnell gespielten, so wie mehre durch den Palamède und die Chess Player's Chronicle bekannt gemachte Partieen, von denen wir einige am Schlusse dieses Abschnittes mittheilen. Der geistreiche Erfinder der Eröffnung hat nichts selbst darüber veröffentlicht, aber die von ihm aufgesetzten Spiele, welche er seinem Freunde W. Lewis übergeben hatte, sind mit Zusätzen in dessen Lehrbuch aufgenommen worden.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Lc5-b6 [1])	b4-b5 / Sc6-a5	Sf3-e5: / Dd8-f6 [2])	Lc4-f7† [3]) / Ke8-d8	d2-d4 / d7-d6	Lf7-g8: / Th8-g8: [4])	Lc1-g5 / Df6-g5:
2.	. .	. .	. .	. .	— / Ke8-e7	d2-d4 / d7-d6	Lc1-a3 / Sg8-h6	Lf7-b3 / —
3.	. .	. .	. .	. .	— / [Ke8-f8]	d2-d4 / d7-d6	Lc1-a3 [5]) / Sg8-e7	f2-f4 / d6-e5:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	[a2-a4] / Sc6-b4:	a4-a5 / Lb6-c5	c2-c3 / Sb4-c6	o—o [11]) / d7-d6 [12])	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4
7.	. .	. .	— / a7-a5	b4-b5 / Sc6-d4	Sf3-e5: / Dd8-f6	Se5-f3 / Sd4-e6	e4-e5 / —	+ / —
§. 2. 1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / d7-d5	e4-d5: [13]) / Sc6-b4:	Sf3-e5: / Sb4-d5:	Se5-f7: / Lc5-f2†	Ke1-f2: / Dd8-h4†	Kf2-f1 / Sd5-e3† [14])	d2-e3: / Dh4-c4†
2.	. .	. .	. .	. .	[d2-d4] / Lc5-b4†	Lc1-d2 / Lb4-d2†	Sb1-d2: / Lc8-d6	— / —
§. 3. 1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Sc6-b4:	c2-c3 [15]) / Sb4-c6	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4†	Ke1-f1 / Dd8-e7	a2-a3 / Lb4-a5	Ta1-a2 / —
2.	. .	. .	. .	. .	— / Lc5-b6	o—o [16]) / d7-d6	d4-d5 [17]) / Sc6-e5	Sf3-e5: / d6-e5:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sc6-a5 [19])	Lc1-b2 / f7-f6
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sc6-e7	Lc1-b2 / Sg8-f6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-a3 / Sg8-f6	e4-e5 / d6-e5

1) Der Laufer mußte eigentlich den Bauer nehmen; geht er aber zurück, so darf Weiß nicht b4—b5 ziehen, um hernach den feindlichen Königsbauer zu erobern. Weiß bekommt freilich einen heftigen Angriff, bliebe aber doch im Nachtheil. Der beste Zug, statt b4 nach b5, ist 5. a2—a4 oder 5. o—o.

2) Dies ist der stärkste Zug des Schwarzen, der hierdurch Mat droht und den Springer e5 mit der Dame angreift, während der Laufer c4 durch den Springer bedroht bleibt.

3) Weiß durfte nicht sogleich d2—d4 ziehen, da Schwarz 7. Sa5—c4: und hernach Lb6 nach d4 spielte. Der einzige richtige Zug des Schw. auf 7. Lc4—f7† ist Ke8—f8.

4) Nimmt Schwarz 9. d6—e5:, so gewinnt Weiß durch 10. d4—e5† die Dame.

5) Weiß könnte 9. Lf7—g8: ziehen, doch würde auch dann Schwarz im Vortheil bleiben.

6) Dies ist der einzige Zug, den Schwarz machen darf; zöge er z. B. 14. c7—c5, so würde Weiß nach dem Vorbeigehen nehmen, und wenn Schwarz mit Sa5 wieder nimmt, so giebt Weiß durch Lg7—g6 und Lg6 nach f7 ein immerwährendes Schach.

7) Weiß mag nun den Laufer zurückziehen, den Bauer h7 oder den Springer e7 nehmen, er wird stets nur zwei Bauern gegen eine leichte Figur, und somit ein schwächeres Spiel haben.

8) Weiß droht 17. La3—b2 zu ziehen, was Schw. durch die folgenden Züge verhindert.

9) Nimmt der Laufer den Springer, so nimmt Weiß 19. Lb4—c3:.

10) Schwarz steht noch etwas bedrängt, doch hat Weiß keinen entscheidenden Angriff und kann höchstens noch einen Bauer gewinnen.

11) So hat man eine Stellung, die in den folgenden Spielen häufig vorkommt, mit dem zum Vortheile des Weißen gereichenden Unterschiede, daß der a-Bauer nicht auf a2, sondern auf a5 steht und also dem feindlichen Laufer die Felder a5 und b6 sperrt, was

2. Sg1—f3. Sb8—c6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Se5-f7† /	+ / —							
+ /								
d4-e5: / Df6-f7:	Dd1-d8† / Df7-e8	La3-e7† / Kf8-f7	Dd8-e8† / Kf7-e8:	Le7-b4 /	— / —			
/ Df6-f4:	Th1-f1 / Df4-e4†	Dd1-e2 / De4-e2†	Ke1-e2: / g7-g6 6)	Lf7-g6† / Kf8-g7 7)	/ +			
. :	. :	. :	. .	e5-e6 8) / Sa5-c4	La3-b4 / Lb6-d4	Sb1-c3 / Sc4-d6 9)	Ta1-d1 / Ld4-e5 10)	— / +
d4-d5 / Sc6-a5:	Dd1-a4† / c7-c6	Da4-b4: / Sa5-c4:	Db4-c4: / c6-d5:	e4-d5 /	+ / —			
Dd1-d3 / Dc4-f7†	/ +							
+ /								
Sb1-d2 / Sg8-e7	Lc1-a3 / 18)	+ /						
Lc4-d3 / Sg8-e7	/ +							
Lb2-f6: / g7-f6:	Sf3-d4 / f6-f5	/ + 20)						
Dd1-b3 /	+ /							

diesem, wie wir hier beispielsweise zeigen werden, oft verderblich werden kann.

12) Dieser Zug, der gemacht werden kann, wenn der a-Bauer auf a2 steht, ist jetzt falsch, da er dem Laufer c5 den Rückzug abschneidet.

13) Weiß könnte sehr gut mit dem Laufer nehmen.

14) Auf g2—g3 erhält Schwarz durch 9. Dh4 nach e4†; 10. Kf2—g2, Lc8—g4 ein gutes Spiel.

15) Wenn Weiß den Königsbauer (5. Sf3 nach e5:) nimmt, so spielt Schw. 5. Dd8—f6 dagegen; indem aber c2—c3 gezogen wird, ist Schwarz genöthigt, den Springer nach c6 zurückzuziehen und das Spiel kommt dann so zu stehen, als habe 4. Lc5—b4 genommen und sei dann wieder nach c5 zurückgegangen.

16) Auf 8. d4—d5 folgt 8. Sc6—a5 und nachher Sg8—f6 oder d7—d6.

17) Besonders zwei Arten, den Angriff fortzusetzen, giebt es hier: die erste d4—d5, die zweite und vielleicht die stärkere ist 9. Lc1 nach b2. Das Vorrücken des Damenbauers betrachten wir in diesem §. 3., wegen des Lauferzuges verweisen wir auf §. 6.

18) Es ist für Schwarz gefährlich, dem feindlichen Damenlaufer eine bedeutende Wirksamkeit zu gestatten, und namentlich muß man suchen, die Linie a3 bis f8 durch den Bauer auf d6 zu unterbrechen. Daher ist es nicht rathsam, den Damenspringer auf e5 zum Tausche zu stellen, indem dann d6 nach e5: wieder nehmen muß.

19) Es ist schwer zu bestimmen, ob der Springer besser nach a5 oder nach e7 gezogen wird. Auf a5 greift er den Laufer an und zwingt ihn, das Feld c4 zu verlassen, hingegen steht der Springer selbst dann auch gefesselt, jedoch nicht unthätig.

20) Schwarz wird, wie der Leitfaden S. 157 anräth, die geöffnete g-Linie zum Angriff gegen den feindlichen König zu benutzen suchen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
6.	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(b2-b4) / (Sc6-b4)	(c2-c3) / (Sb4-c6)	(d2-d4) / (e5-d4:)	(c3-d4:) / (Lc5-b6)	(o—o) / (d7-d6)	(Lc1-e3) / Lc8-g4	Dd1-b3 / Sc6-a5
§. 4.								
1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Lc5-b4:	c2-c3 [1]) / Lb4-e7 [2])	d2-d4 / d7-d6	Dd1-b3 / Sc6-a5	Lc4-f7† / Ke8-f8	Db3-a4 /	+ /
2.	. .	. .	. .	/ e5-d4:	c3-d4: / Le7-b4†	Ke1-f1 / Sg8-f6	a2-a3 [3]) / Lb4-a5	d4-d5 / Sc6-e7
3.	. .	. .	. .	Dd1-b3 / Sg8-h6	d2-d4 / Sc6-a5	Db3-a4 / Sa5-c4:	Da4-c4: / e5-d4:	Lc1-h6: / g7-h6:
§. 5.								
1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Le5-b4:	c2-c3 / Lb4-d6 [4])	o—o / Sg8-f6	d2-d4 / Sf6-e4:	d4-e5: / Ld6-e5: [5])	Sf3-e5: / Sc6-e5:	Dd1-d5 /
2.	. .	. .	. .	. .	/ h7-h6	Sf3-e5: / Ld6-e5:	d4-e5: / Sc6-e5:	Lc4-b3 / d7-d6
3.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sc6-e5:	d4-e5: / Ld6-e5:	f2-f4 / Le5-d6
4.	. .	. .	. .	/ Dd8-f6	d2-d4 / h7-h6	Sb1-a3 / a7-a6 [6])	Sa3-c2 /	+ /
§. 6.								
1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Lc5-b4:	c2-c3 / Lb4-a5	o—o / [d7-d6 [7])]	d2-d4 / La5-b6	d4-e5: / d6-e5:	Dd1-d8† / Sc6-d8:	Sf3-e5: / Lc8-e6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4	e5-d6: / Dd8-d6:	Lc4-f7† / Ke8-f7:
3.	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	Dd1-a4 / e5-d4:	Sf3-d4: / La5-b6	Sd4-c6: / b7-c6:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	e4-e5 / Sf6-g4	c3-d4: / Lc8-d7
5.	. .	. .	. .	. .	/ [e5-d4:]	c3-d4 [8]) / Sg8-f6	Lc4-b5 / Lc8-d7	Dd1-a4 / La5-b6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[e4-e5] / d6-e5: [9])	Dd1-b3 / Dd8-d7
7.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dd8-e7	d4-d5 / Sc6-e5	Sf3-e5: / De7-e5:
8.	. .	. .	. .	. .	. :	/ [La5-b6 [10])]	Lc1-b2 [11]) / Lc8-g4 [12])	Dd1-b3 / Sc6-a5
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-b5 / a7-a6

[1]) Anstatt dieses Zuges könnte Weiß auch rochiren.

[2]) Am besten geht der Laufer nach a5 zurück.

[3]) Weiß konnte hier auch 9. e4—e5 spielen, es würde dann etwa folgen:

9. e4—e5 d7—d5
10. Lc4—b5 Sf6—d7
11. Dd1—a4 a7—a5 ꝛc.

[4]) Es ist im Allgemeinen nicht gut, den Laufer vor den Bauer d7 zu stellen, weil dadurch die Entwickelung des ganzen Spiels gehemmt ist. Wir wollen indeß nicht gerade behaupten, daß der Zug L d6 hier den Verlust des gewonnenen Bauers bedingt, obgleich die Vertheidigung wegen der beengten Stellung sehr schwer wird.

[5]) Wenn Schwarz erst mit dem Springer c6 nach e5: nimmt, so spielt Weiß 9. Tf1—e1.

[6]) Schwarz könnte mit dem Laufer den Springer a3 schlagen, aber dann würde Lc1—a3: eine sehr drohende Stellung einnehmen.

[7]) Schwarz könnte auch 6. La5—b6 oder 6. Sg8—f6 ziehen, jedoch scheint uns 6. d7 nach d6 am besten zu sein.

[8]) In Walker's Philidorian und in der Chronicle ist darauf hingewiesen worden, daß Weiß vielleicht gut thäte, den Bauer mit dem Springer, 8. Sf3—d4:, zu nehmen, es scheint aber, als ob Weiß dadurch keinen guten Angriff erhalten könnte, indem Schw. 8. Sg8—e7 dagegen spielt.

[9]) Es könnte hier durch Umstellung einiger Züge

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
Lc4-f7† / Ke8-f8	Db3-d5 / Sg8-f6	Dd5-g5 / Lg4-f3:	e4-e5 / Kf8-f7:	g2-f3: / Th8-g8	— / +		
e4-e5	+						
c3-d4:	+						
+ / —							
f2-f4 / Se5-c6	Lc1-a3 / Lc8-e6	Sb1-d2	+				
e4-e5 / Ld6-c5†	Kg1-h1 / d7-d5	e5-f6: / d5-c4:	Tf1-e1† / Lc8-e6	f6-g7: / Th8-g8	Dd1-h5	+ / —	
— / —							
Sf3-g5†	+ / —						
Lc4-d5 / Sf6-d5:	Da4-c6† / Lc8-d7	Dc6-d5: / o—o	— / —				
Da4-a3 / La5-b6	Lc1-g5 / f7-f6	e5-d6: / c7-d6:	Tf1-e1† / Sc6-e7	Lg5-f4 / Lb6-c7	Sb1-c3 / Ke8-f8	Te1-e7: / Dd8-e7:	+ / —
Lc1-g5 / a7-a6	Lb5-c6: / Ld7-c6:	Da4-c2 / Lc6-e4:	Tf1-e1 / d6-d5	+ / —			
d4-e5:	+ / —						
Dd1-a4† / Lc8-d7	Da4-a5: / De5-a1:	Sb1-c3 / b7-b6	Da5-a3	+ / —			
Lc4-f7† / Ke8-f8	Db3-d5 / Sg8-f6	Dd5-g5 / Lg4-f3:	e4-e5 / Kf8-f7:	g2-f3: / Th8-e8 [13])	e5-f6: / Dd8-f6:	— / +	
d4-d5 [14]) / Ke8-f8	— / —						

Schwarz auch in eine Position der Variante 4. dieses Paragraphen gelangen.

[10]) Der Zug, welchen Schwarz hier thut, ist nothwendig, denn wie die vorhergehenden Varianten genügend zeigen, steht der Laufer auf a5 schlecht. Zu derselben Stellung konnte Schwarz auch gelangen, wenn er 5. Lb4—c5, 6. d7—d6 u. nachher 7. Lc5—b6 zog, oder 5. Lb4—a5, 6. La5—b6 und dann 7. d7—d6. Bei der letzten Spielart war indeß auch die Variante 6. La5—b6, 7. d2—d4, c5—d4:, 8. e4—e5 möglich.

[11]) Vielleicht wäre hier 9. Lc1—a3 auch gut.

[12]) Den Zug 9. Lc8—g4 erklärt Walker, 1841, S. 74 für schlecht, er ist es in der That aber nicht.

[13]) Schwarz könnte übrigens auch den gewonnenen Stein behalten, dann würde seine Stellung aber noch etwas bedrängt bleiben.

[14]) Walker erklärt das Spiel der Weißen nach dem Zuge 11. d4—d5 für besser als das der Schwarzen, jedoch kann Weiß, wenn 11. Ke8—f8 gezogen wird, höchstens einen Bauer, aber sonst keinen Vortheil gewinnen. Es ist aber Schw. nicht einmal gezwungen, diesen Bauer aufzugeben, wenn er, statt 10. a7—a6, gleich 10. Ke8—f8 zieht, wodurch sein Thurm zwar noch auf lange Zeit eingeschlossen wird, jedoch die Vertheidigung, wie in einer Partie der Schachzeitung 1846, S. 92, mit Erfolg durchzuführen sein möchte.

1. Weiß: e2—e4 Schwarz: e7—e5

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
10.	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(b2-b4) / (Lc5-b4:)	(c2-c3) / (Lb4-a5)	(o—o) / (d7-d6)	(d2-d4) / (e5-d4:)	(c3-d4:) / (La5-b6)	(Lc1-b2) / [Sg8-f6 [1]]	e4-e5 / d6-e5:	Lb2-a3 / [Lc8-e6]
11.	. .	. .	. .	d2-d4 / e5-d4:	o—o / [2]	. .	. .	. .	— / e5-e4
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lb6-d4:
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / d6-d5	e5-f6: / d5-c4:
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-d2 / o—o	e4-e5 / Sf6-e8
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d4-d5 / Sc6-e7 [4]
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / f7-f6 [7]	e4-e5 / d6-e5:	d4-d5 / Sc6-a5
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sc6-e7
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-g8: / Th8-g8:
21.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / f6-e5:	d4-e5: / d6-e5:
22.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / d6-d5	e5-f6: / Sg8-f6:
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	h2-h3 / Sg8-f6	Lc1-g5 / h7-h6	Lg5-h4 / Sc6-e7
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / h7-h6	Lc1-b2 / Dd8-e7	e4-e5 / d6-e5:
25.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3 [8] / Dd8-f6	c3-d4: / La5-b6	e4-e5 / d6-e5:	d4-e5: / Df6-e7
26.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Df6-g6	e5-d6: / c7-d6:
27.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dd8-e7	e4-e5 / d6-e5:	Tf1-e1 / [Lc8-d7]	Lc1-a3 / De7-f6
28.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	c3-d4: [13] / La5-b6 [14]	e4-e5 / Sc6-d4: [15]	Sf3-d4: / Lb6-d4:
29.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sc6-a5	Db3-c3 / Sa5-c4:

[1]) Der Zug des Springers ist von Walker, 1841, S. 74, als die beste Vertheidigung empfohlen worden.

[2]) Schwarz kann 7. d7—d6 thun und gelangt dann zu den ausgeführten Varianten des §. 6. Auch könnte 7. Sg8—f6 oder d4 d3 geschehen. Gefährlich für Schw. wäre aber, wie H. Anderssen in der Schachzeitung 1851, S. 54 und 133, erläutert, 7. La5 nach c3:; 8. Sb1—c3:, d4—c3:; 9. Sf3—g5 oder 7. d4—c3:; 8. Dd1—b3.

[3]) Weiß konnte hier auch 10. d4—d5 spielen, wodurch das Spiel dem in §. 3. No. 4. angeführten gleich würde.

[4]) Hier wäre 11. Sc6—a5 nöthig.

[5]) Wenn 14. f5—e4: nahm, bekam der Sp. d2 eine drohende Stellung auf e4.

[6]) Es folgt 19. Lc4—d3, e5—e4; 20. Ta1 nach e1, f6-f5; 21. Sf3-g5, Tf8-h8; 22. Ld3—c4 u. s. w.

[7]) Es ist in der Springerpartie selten gut, den Bauer f7—f6 vorzurücken, indem dadurch die Gefahr, auf h5 ein Schach von der Dame zu bekommen, entsteht.

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Lc4-e6:	Db1-b3	d4-e5:	—					
f7-e6:	Sf6-d5	Dd8-d7	+					
Dd1-b3	Sf3-e5	d4-e5:	Tf1-d1	Lc4-f7†	Td1-d8†	Db3-f7:	+	
Dd8-d7	Sc6-e5:	Sf6-g4	Dd7-f5	Df5-f7:	Ke8-d8:		—	
Dd1-b3	Lc4-e6:	Db3-e6†	Sf3-d4:	Tf1-e1	Sb1-c3	Ta1-d1	+	
Lc8-e6	f7-e6:	Sc6-e7	e5-d4:	Sf6-d5	d4-c3:		—	
Tf1-e1†	d4-d5	d5-c6†	Dd1-a4†	+				
Ke8-d7	Th8-e8	Kd7-c6:		—				
—								
+								
Lb2-f6:	Sf3-h4	Dd1-h5	Sh4-f5	e4-f5:	Ta1-e1	+		
g7-f6:	Se7-g6	Dd8-e7	Lc8-f5:	Sg6-e5				
		Dd1-h5	Sd2-f3	e4-e5	Lc4-d3	e5-e6	+	
. .	f6-f5	f5-f4 [8])	f7-f6	Kg8-g7	h7-h6		—	
					d5-d6†	d6-e7:	+	
. .	. .	. .	. .	d6-e5:	Kg8-g7	Dd8-e7: [9])		
Sf3-e5:	Dd1-h5†	Lc4-b5†	+					
f6-e5:	Ke8-d7		—					
Sf3-e5:	Dd1-h5†	Tf1-e1	+					
f6-e5:	Se7-g6		—					
Dd1-b3	d4-e5:	Sf3-e5:	Lb2-e5:	+				
Tg8-f8	f6-e5:	Sc6-e5:						
Dd1-b3	Sf3-e5:	Lc4-f7†	Db3-c3	Se5-f7:	Dc3-g7†	Tf1-e1†	+	
Sg8-h6	Sc6-a5	Ke8-e7	Sh6-f7:	Ke7-f7:	Kf7-e6		—	
Tf1-e1†	Lb2-a3	Sf3-e5	Dd1-f3	Lc4-b5†	g2-g4	g4-f5:	f5-g6:	+
Sc6-e7	Sf6-g8	g7-g6	Lc8-f5	Ke8-f8	Lb6-d4:	Kf8-g7		
Lh4-f6:								
g7-f6:	+							
d4-d5	Sf3-e5:	d5-d6	Lc4-f7†	Tf1-e1	Sb1-a3	Ta1-c1†	Tc1-c5†	Se5-c4 +
Sc6-a5	Sg8-f6	c7-d6:	Ke8-d8	Kd8-c7	a7-a6	Lb6-c5	d6-c5:	De7-d8 —
Sf3-g5	e5-e6	Lc4-e6:	Sg5-e6:	+				
Sg8-h6 [9])	Lc8-e6:	f7-e6:						
Sf3-g5	Tf1-e1†	Sb1-c3	Sc3-d5	Lc1-f4	Sg5-e6:	Sd5-c7†	Db3-b7:	+
Sg8-h6	Sc6-e7	Lb6-d4:	Ld4-f6	Lc8-e6 [10])	f7-e6:	Ke8-d8		—
Sf3-e5:	Se5-f7:	Sf7-d8: [12])	Db3-c2	—				
o-o-o [11])	d4-c3:	Sc6-d8:	Sd8-c6	+				
e5-d6:	Lc4-f7†	Lf7-g8:	Lg8-d5	—				
c7-d6:	Ke8-f8	Ld4-a1:	Lc8-f5	+				
Dc3-c4:	Lc1-a3	La3-e7:	Le7-d6	+				
c7-c6	d6-d5	d5-c4:	[16])					

[8]) Dieser Zug ist von H. Waller (s. Chronicle 1849) angegeben und auch in der Schachz. 1849, S. 131, analysirt. Stände der Laufer a5 auf c5, so würde die hier ausgeführte Art des Angriffs modificirt werden müssen.

[9]) Auch 12. Sc6—d8 würde ein sehr bedrängtes Spiel geben.

[10]) Die Partie ist rettungslos. Auf 16. Ke8 nach d8 gewönne 17. Db3—b4.

[11]) Zum Nehmen des Springers auf e5 würden wir nicht rathen.

[12]) Auf 14. Sf7—h8: gewinnt c3—c2; 18. La3—b2, La5—e1:.

[13]) Dieser Zug ist von H. Svanberg als der beste angegeben worden.

[14]) Auch hier wäre vielleicht Lc8—d7 zu empfehlen.

[15]) 10. d6—e5:; 11. Tf1—e1, Sc6—d4: würde für Schwarz vortheilhaft sein.

[16]) Der Bauer c4 wird sich nicht behaupten lassen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
30.	(e2-c3)	(o—o)	Sf3-g5	f2-f4	e4-d5:	Lc1-a3	Tf1-f4:	Tf4-f1
	(Lb4-a5)	Sg8-f6 [1])	o—o	d7-d5	Sf6-d5:	[Sd5-f4: [2])]	Dd8-g5:	La5-b6†
31.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
32.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	h2-h4	Sg5-f7:
							h7-h6	Tf8-f7†
33.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg5-f7:	Lc4-f7†
							Tf8-f7:	Kg8-f7:
34.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3
								Dd8-e8
35.	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 [3])	Sg5-h7:	Dd1-h5†
						e5-f4:	Kg8-h7:	Kh7-g8
36.	. .	. .	. .	. .	. .		f4-e5:	Dd1-h5
						La5-b6	Sc6-e5:	h7-h6
37.	. .	. .	. .	. .	. .		Lc1-a3	Dd1-h5
						e5-d4:	Sd5-e3	Lc8-f5
38.	. .	. .	. .	. .	. .		Dd1-b3 [4])	Lc4-d5:
						[h7-h6]	h6-g5:	e5-f4:
39.	. .	. .	. .		d2-d3	Dd1-e1	Kg1-h1	De1-h4 [6])
				d7-d6 [5])	Lc8-g4	La5-b6†	h7-h6	
40.	. .	. .	. .	. .	d2-d4	d4-e5:	Kg1-h1	e5-e6
					h7-h6	La5-b6†	Sf6-g4	Lc8-e6:
41.	. .	. .	. .	. .		Lc1-e3	Tf1-e1	Te1-e3:
					La5-b6	Sf6-g4	Sg4-e3:	e5-d4:
42.	. .	. .	. .		Sg5-f7:	Lc4-f7†	f4-e5:	Dd1-h5†
				h7-h6	Tf8-f7:	Kg8-f7:	Sc6-e5:	Kf7-e6
43.	. .	. .	. .		d2-d4	Lc1-f4:	Lf4-g5:	Lg5-f6:
				e5-f4:	h7-h6	h6-g5:	d7-d6	g7-f6:
44.	. .	. .	. .		Sg5-f7:	Lc4-f7†	Dd1-f3	d2-d4
				Sf6-e4:	Tf8-f7:	Kg8-f7:	La5-b6†	Sc6-d4:
45.	. .	. .	d2-d4 [8])	d4-e5:	Dd1-c2	Tf1-d1	Lc1-e3 [9])	Lc4-d5: [10])
			[o—o]	Sf6-e4:	d7-d5	Lc8-e6	f7-f5	Le6-d5:
46.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
47.	. .	. .	. .	. .	Lc1-a3	Dd1-b3	Ta1-b1: [12])	Tf1-e1
					Se4-c3:	Sc3-b1:	d7-d6 [13])	Lc8-g4
48.	. .	. .		d4-e5:	Dd1-d8†	Sf3-e5:	Tf1-e1	+
			d7-d6	d6-e5:	Sc6-d8:	Sf6-e4:		—

[1]) De la Bourdonnais tadelt zwar den Zug im 4ten Jahrgange seines Palamède S. 29 wegen 7. Sg5; jedoch hat Walker in dem Philidorian, 1838, hiergegen eine sichere Vertheidigung durch einige Varianten No. 31—36 nachgewiesen, welche von Hrn. B., einem ausgezeichneten Mitgliede des edinburgher Clubs, herrühren.

[2]) Es würde nicht gut sein, 10. Tf8—e8 oder 10. Sd5—e7 zu ziehen.

[3]) Diesen Zug führt Lewis in seinem Treatise, S. 222, aus. Der beste Gegenzug scheint 10. h7—h6 zu sein.

[4]) Zöge Weiß hier 11. d4—e5:, so würde 11. Sd5—b6 darauf folgen.

[5]) Mit dem Zuge 8. d7—d6 läßt sich die Partie vertheidigen, wie schon Lewis (II. S. 141) bemerkt, jedoch kann man dabei leicht einen Fehler begehen.

[6]) Weiß erzwingt mindestens ein immerwährendes Schach. Schwarz mußte auf 9. d2 nach d3 sogleich mit 9. h7—h6 antworten und würde dann im Vortheil gewesen sein. Oder er könnte auch erst 9. La5—b6† und dann auf 10. Kg1—h1, 10. Sc6—a5 ziehen, um den Laufer c4 zu vertreiben.

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—c5.
4. b2—b4. Lc5—b4:

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Kg1-h1	La3-f8:	Lf8-a3	+					
Sc6-a5	Sa5-c4:	Lc8-e6	—					
d2-d4	La3-f8:	Lf8-c5	d4-c5:	Dd1-c1	Tf1-c1:			
Sc6-a5	Sa5-c4:	Lb6-c5:	Lc8-e6	Dg5-c1:	Ta8-d8	+		
Lc4-f7†	g2-g3	d2-d4	g3-f4:	—				
Kg8-f7:	La5-b6†	Sc6-d4:	Sd4-c2†	+				
g2-g3	Kg1-h1	Dd1-f3	Df3-h5†	g3-f4:	—			
Dd8-g5	Lc8-e6	Dg5-d8	Kf7-g8	Dd8-f6	+			
Lc4-f7†	Db3-f7†	g2-g3	d2-d4	Tf1-f2	c3-d4:	g3-f4:	f4-e5†	—
De8-f7:	Kg8-f7:	La5-b6†	Lc8-h3	Sc6-d4:	Lb6-d4:	Ld4-a1:	K—	+
Lc4-d5:	+							
Sg5-f7:	Tf1-f7:	—						
Tf8-f7:	Se5-f7:	—						
La3-f8:	Lc4-f7†	Tf1-f3	Sg5-h7:	Dh5-h4	+			
Dd8-f8:	Kg8-h8	Sc6-e7	g7-g6		—			
g2-g3	Ld5-c4	Tf1-f2	Db3-c2	—				
Sc6-e7	Lc8-h3	Se7-g6	Dd8-f6	+				
+								
Lc4-e6:	Tf1-f2:	Le6-f7†	Sg5-f7:	+				
Sg4-f2†	Lb6-f2:	Tf8-f7:						
Dd1-h5	Sg5-f7:	Dh5-f7†	Te3-g3	Tg3-g4:	Df7-f6:	Kg1-h1	Sb1-c3:	+
h7-h6	Tf8-f7:	Kg8-h8	Lc8-g4	Dd8-f6	g7-f6:	d4-c3:	⁷)	—
Dh5-f5†	d2-d4	Lc1-a3†	La3-b4†	Df5-e5†	De5-c5†			
Ke6-d6	Se5-c6	La5-b4	Sc6-b4:	Kd6-c6	∓			
Dd1-h5	+							
	—							
Df3-e4:	Kg1-b1	+						
Sd4-e6†		—						
c3-c4	Dc2-b3	Le3-c1 [11])	Db3-a3	—				
Sc6-b4	f5-f4	Se4-c5	Sb4-d3	+				
. .	Dc2-b2	Le3-e1	Ke1-f2:	Kf2-e1	Td1-d8	—		
	f5-f4	Se4-f2:	La5-b6†	Ld5-f3:	Ta8-d8	+		
c5-d6:	d6-c7:	g2-f3:						
Lg4-f3:	Dd8-c7:	Tf8-d8	+					

[7]) No. 33 ist nicht ganz correct; es ist eine, in der Chronicle II. S. 52 mitgetheilte Partie, welche zwischen Herrn R. A. B., Mitgliede des Clubs zu Leeds, und einem andern Spieler auf der großen alljährlichen Schachversammlung zu Wakefield am 8ten Nov. 1841 gespielt wurde.

[8]) Den Zug 7. d2—d4 halten die Autoren für stärker, als 7. Sf3—g5. Der beste Gegenzug ist 7. o—o, oder etwas minder gut 7. Sf6—e4:.

[9]) Auf 11. Lc4—d5 folgt Le6—d5:, 12. c3—c4, Sc6—b4; 13. Dc2—b2, La5 nach b6; (14. Db2—b4:, Lb6—f2†-c5) 14 Lc1—e3, Lb6—e3:, 15. f2—e3:, Se4—g5 zum Vortheil für Schwarz.

[10]) Bei 12. e5—f6:, Se4—f6:; 13. Sf3 nach g5, Dd8—d7 bleibt Schwarz im Vortheil.

[11]) Geht der Laufer nach d4, so folgt 15. Ld5—e6.

[12]) Auf 11. La3—f8: folgt Sb1—d2; 12. Sf3—d2:, La5—d2:.

[13]) Bei Sc6—e7 erlangt Weiß Vortheil durch 12. Sf3—g5, Dd8—e8; 13. Sg5 nach f7: u. s. w.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
49.	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(b2-b4) / (Lc5-b4:)	(c2-c3) / (Lb4-a5)	o—o / (Sg8-f6)	(d2-d4) / Sf6-e4:	Tf1-e1 / d7-d5	Te1-e4: / d5-e4:	Sf3-g5 / o—o
50.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Se4-d6	Sf3-e5: / o—o	/ +
51.	. .	. .	. .	. .	. .	d4-e5: / Se4-c3: [1])	Sb1-c3: / La5-c3:	Dd1-b3 / Lc3-a1
52.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Se4-c5	Dd1-d5 / Sc5-e6	Lc1-a3 / a7-a6 [2])
53.	. .	. .	. .	. .	/ e5-d4:	e4-e5 / Sf6-e4	Dd1-b3 / o—o	Lc1-a3 / d7-d6
§. 7.								
1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Lc5-b4:	c2-c3 / Lb4-c5 [6])	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b6	o—o / d7-d6	Lc1-b2 / Sg8-f6	d4-d5 / Sc8-b8 [7])
2.	. .	. ,	. .	o—o / Lc5-b6 [9])	Lc1-a3 / d7-d6	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc8-g4	/ +
§. 8.								
1.	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Lc5-b4:	o—o / d7-d6	c2-c3 / Lb4-a5	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / La5-b6	/ +	
2.	. .	. .	/ Sg8-f6	c2-c3 / Lb4-c5	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b6	e4-e5 / Sf6-e4	d4-d5 / Sc6-a5
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sc6-e7
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-g8	d4-d5 / Sc6-e7
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sc6-a5
6.	. .	. .	. .	/ ([Lb4-e7] f. Giuoco piano, §. 8. No. 4.)			. .	. .
7.	. .	. . .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc5-b4	e4-e5 / Sf6-e4	Dd1-e2 / Se4-c3
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

[1]) Schwarz müßte jetzt rochiren.

[2]) Hier wäre wohl 10. La5—b6 besser.

[3]) In einer Partie (Chronicle 1848, S. 264) geschieht Lc4—b3 mit dem Bemerken, daß dadurch der Angriff festgehalten wird.

[4]) Schwarz könnte auch die Dame sogleich nehmen.

[5]) Auf 15. Tf1—d1 würde mit Vortheil f7—f5 geschehen.

[6]) Auch dieser Rückzug ist gut, jedoch darf nachher nicht mit Sg8—f6 auf 6. o—o geantwortet werden.

[7]) Schwarz würde ein besseres Spiel erhalten, wenn er 9. Sc6—e7 oder 9. Sc6 nach a5 zöge.

[8]) Es scheint ein guter Zug, hier 14. Sf3 nach e5 zu thun und die Dame en prise zu lassen, weil man sie mit 15. Se5—c6† wieder gewinnen würde.

[9]) d7—d6 würde hier zu schon analysirten Combinationen führen. 6. Sg8—f6 betrachtet der nächste Paragraph.

[10]) Es könnte folgen: 18. Dc6—c4:
19. Sf3—e5 Dc4—e6
20. Se4—g5 De6—d6
21. La3—d6: ꝛc.

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
Dd1-h5	Sg5-f7:	Lc4-f7†	Lc1-a3†	+				
h7-h6	Tf8-f7:	Kg8-f8		—				
Lc4-f7†	Lc1-g5	Tf1-a1:	+					
Ke8-f8	Sc6-e7							
Sf3-d4	Sd4-c6:[3])	Dd5-c6†	Lc4-d5	Ld5-f3 [5])	Lf3-c6†	—		
b7-b5	d7-c6:	Lc8-d7	Ta8-a7 [4])	Ld7-c6:	Dd8-d7	—		
c3-d4:	Db3-e3	Lc4-d5	+					
La5-b6	Lc8-f5		—					
e4-e5	Lb2-a3	Tf1-e1	Sb1-d2 [8])	La3-c5:	Te1-e5†	Dd1-c2	—	
d6-e5:	Lc8-g4	Sb8-d7	Lb6-c5	Sd7-c5:	Ke8-f8		—	
Lc4-d3	Lc1-g5	e5-f6:	Tf1-e1†	Lg5-h6†	Sf3-h4	+		
Se4-c5	f7-f6	g7-f6:	Ke8-f8	Kf8-g8		—		
d5-d6	e5-d6:	Dd1-d5	Lc1-a3	Sb1-d2	Dd5-e5†	Sd2-e4:	De5-d6:	+
c7-d6:	Se7-f5	Sf5-d6:	Dd8-c7	Dc7-c6	Ke8-d8	Th8-e8	[10])	—
d5-d6	e5-d6:	Tf1-e1†	Dd1-d5	Lc1-g5	Sf3-h4	+		
c7-d6:	Se7-c6	Ke8-f8	Dd8-f6	Df7-g6	Dg6-h5	—		
Lc1-g5	d5-d6	e5-d6:	d7-e7:	Lc4-d5	Sf3-g5:	+		
Sg8-e7	c7-d6:	f7-f6	Dd8-c7	f6-g5:		—		
	e5-f6:	d5-d6	Tf1-e1†	Lg5-f6:	Dd1-e2	Sf3-e5	+	
f7-f6	Sg8-f6:	h7-h6	Ke8-f8	Dd8-f6:	Df6-d8		—	
. .	. .		Dd1-e2†	De2-c4:	Sf3-h4	Lg5-f6:	Dc4-d3	Sb1-c3 +
		Sa5-c4:	Ke8-f8	h7-h6	Dd8-e8	g7-f6:	Th8-g8	—
Sb1-c3:	Sf3-g5	De2-e3	Lc4-f7†	Lc1-a3†	e5-d6:	+		
Lb4-c3:	Sc6-d4:	Lc3-a1:	Ke8-f8	d7-d6		—		
. .		Lc4-f7†	Lc1-a3†	e5-d6:	La3-d6†	Ld6-a3	De2-f3	Tf1-d1 +
	Lc3-a1:	Ke8-f8	d7-d6	c7-d6:	Sc6-e7	La1-c3	Lc3-d4:	—

Erläuternde Spiele für den Abschnitt VII.

No. I.

(Vergl. Palamède, 1836, S. 97.)

De la Bourdonnais.	Boncourt. Mouret.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b8—c6
3. L f1—c4	L f8—c5
4. b2—b4	L c5—b4:
5. c2—c3	L b4—e7
6. D d1—b3	S g8—h6
7. d2—d4	S c6—a5
8. D b3—a4	S a5—c4:
9. D a4—c4:	e5—d4:

10. L c1—h6:, es wäre vielleicht noch besser, hier erst c3—d4: zu nehmen, um später den Doppelbauer auf der h Linie zu machen oder den Springer h6 zu einem nutzlosen Zuge zu nöthigen.

10.	g7—h6:
11. c3—d4:	T h8—g8
12. o—o	d7—d6
13. K g1—h1	D d8—d7
14. S b1—c3	c7—c6
15. d4—d5	T g8—g2:
16. T f1—g1	T g2—f2:
17. T g1—g3	c6—c5
18. e4—e5	b7—b6
19. T a1—e1	K e8—d8
20. e5—e6	f7—e6:
21. d5—e6:	D d7—e8

22.	S c3—d5	L c8—b7
23.	T e1—g1	L b7—d5:
24.	D c4—d5:	K d8—c7
25.	T g3—g7	T a8—c8
26.	T g7—f7	K c7—b8
27.	T g1—g7	D e8—c6
28.	D d5—c6:	T c8—c6:
29.	T f7—e7:	T f2—f3:
30.	T e7—b7†	K b8—c8
31.	T b7—a7:	K c8—b8
32.	T a7—b7†	K b8—c8
33.	T b7—f7 und Weiß gewinnt.	

No. II.

	v. HudL.	M.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	L f1—c4	L f8—c5
4.	o—o	S g8—f6
5.	b2—b4	L c5—b4:
6.	c2—c3	L b4—e7
7.	d2—d4	d7—d6,

hier könnte Schw. 7. o—o oder 7. Sf6—e4: ziehen.

8.	S f3—g5	o—o
9.	f2—f4	e5—d4:
10.	c3—d4:	h7—h6
11.	S g5—f7:	T f8—f7:
12.	L c4—f7‡	K g8—f7:
13.	e4—e5	S f6—e8
14.	d4—d5	S c6—b4
15.	a2—a3	S b4—a6
16.	D d1—h5†	K f7—g8
17.	S b1—c3	c7—c6
18.	e5—e6	L e7—f6
19.	T f1—f3	c6—d5:
20.	D h5—f7†	K g8—h7
21.	S c3—d5:	L f6—a1:
22.	e6—e6	D d8—d7
23.	f4—f5	S a6—c7
24.	T f3—h3 und Weiß gewinnt.	

No. III.

	v. HudL.	M.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	L f1—c4	L f8—c5
4.	b2—b4	L c5—b4:
5.	c2—c3	L b4—d6
6.	o—o	D d8—f6
7.	d2—d4	h7—h6
8.	S b1—a3	a7—a6
9.	S a3—c2	b7—b5
10.	L c4—b3	a6—a5
11.	a2—a4	b5—b4
12.	c3—b4:	L d6—b4:
13.	d4—d5	S c6—e7
14.	S c2—b4:	a5—b4:
15.	L c1—b2	S e7—g6
16.	D d1—c2	D f6—d6
17.	S f3—d2	L c8—a6
18.	L b3—c4	S g8—e7
19.	L c4—a6:	D d6—a6:
20.	f2—f4	d7—d6
21.	f4—e5:	d6—e5:
22.	S d2—c4	f7—f6
23.	D c2—b3	T a8—b8
24.	T a1—d1	S e7—c8
25.	d5—d6	S g6—f8
26.	S c4—e5:	S c8—d6:
27.	T d1—d6:	D a6—d6:
28.	D b3—f7†	K e8—d8
29.	D f7—g7:	T h8—h7
30.	S e5—f7†	K d8—d7
31.	D g7—g4†	D d6—e6
32.	D g4—d1†	K d7—e7
33.	T f1—f6:	D e6—f6:
34.	L b2—f6‡	K e7—f6:
35.	D d1—f3†	K f6—e7
36.	S f7—e5	T b8—b6
37.	D f3—f5	b4—b3
38.	S e5—c4	T b6—e6
39.	a4—a5	T h7—f7
40.	D f5—c5†	K e7—d8
41.	D c5—b5	S f8—d7
42.	a5—a6	T e6—e4:
43.	h2—h3	T e4—e1†
44.	K g1—h2	T e1—a1
45.	S c4—a5	b3—b2
46.	S a5—c6†	K d8—c8
47.	D b5—e2†	K e8—f8
48.	D e2—b2:	T f7—f1
49.	D b2—h8†	K f8—f7
50.	D h8—h7†	K f7—f6
51.	D h7—h6‡	K f6—f5
52.	D h6—h7†	K f5—f4
53.	D h7—f7†	K f4—e4
54.	D f7—d7:	T f1—h1†
55.	K h2—g3	T a1—a3†
56.	K g3—g4	T a3—a4
57.	a6—a7	T h1—a1
58.	a6—a8D	T a4—a8:
59.	D d7—d4 ‡	Mat.

No. IV.

(Vergl. Bell's Life 13. November 1842.)

Shottisbrooke. City.

1. e2—e4 e7—e5

2. S g1—f3 S b8—c6

3. L f1—c4 L f8—c5

4. b2—b4 L c5—b4:

5. c3—c3 L b4—a5

6. o—o S g8—f6

7. S f3—g5 o—o

8. f2—f4 d7—d5

9. e4—d5: L a5—b6†

10. K g1—h1 S c6—a5

11. f4—e5: S f6—g4

12. d2—d4 f7—f6

13. S g5—e6 L c8—e6:

14. d5—e6: S a5—c4:

15. D d1—g4: f6—e5:

16. T f1—f7 T f8—f7:

17. e6—f7‡ K g8—f7:

18. L c1—g5 D d8—d6

19. S b1—a3 S c4—e3. Hier konnte wohl auch der Springer auf a3 genommen werden.

20. T a1—f1† S e3—f1:

21. S a3—c4 D d6—f8, dies ist das beste Feld, welches die Dame wählen konnte.

22. S c4—e5‡ K f7—g8

23. D g4—e6† K g8—h8

24. L g5—e7 D f8—f4. In der Zeitung zu Delhi, aus welcher Walker diese höchst interessante Correspondenzpartie für Bell's Life entlehnt hat, wird hier bemerkt, daß Schwarz auch 24. Sf8—g3†, 25. Df8 nach f1† und 26. h7—h6 hätte ziehen können. Es würde nun aber 27. D e6—g6 gefolgt sein, und Schwarz befände sich in einer sehr bedrängten Lage. Nach dem Zuge 24. D f8—f4 giebt W. auf f7 mit dem Springer Schach und macht das Spiel durch stetes Schach unentschieden.

No. V.

(Vergl. Bell's Life, 20. Mai 1838.)

1. e2—e4 e7—e5

2. S g1—f3 S b8—c6

3. L f1—c4 L f8—c5

4. b2—b4 L c5—b4:

5. o—o S g8—f6

6. c2—b3 L b4—a5

7. d2—d4 o—o

8. d4—e5: S f6—e4:

9. D d1—c2 d7—d5

10. e5—d6: S e4—d6:

11. L c1—g5 L c8—f5

12. D c2—a4 D d8—d7

13. L c4—d5 L a5—b6, hier hätte Schw. besser 13. b7—b5 gezogen; nimmt nun 14. L d5—c6:, so folgt 14. b5—a4:, und Weiß wird nicht leicht, ohne Verlust des Bauers c3 seinen Thurm a1 ins Spiel bringen können.

14. L d5—c6: D d7—c6:

15. D a4—c6: b7—c6:

16. S b1—d2 T a8—e8

17. T f1—e1 S d6—e4

18. S d2—e4: L f5—e4:

19. S f3—d4 f7—f5

20. K g1—h1 c6—c5

21. S d4—b3 h7—h6

22. L g5—e3 c5—c4

23. L e3—b6:, besser wäre Sb3-c5.

23. . . . . . . c4—b3:

24. L b6—c7: b3—b2

25. T a1—d1 L e4—c2

26. T e1—e8: L c2—d1: und Schwarz gewinnt.

No. VI.

(Vergl. Funfzig Partien No. 42.)

De la Bourdonnais. Mac Donnell.

1. e2—e4 e7—e5

2. S g1—f3 S b8—c6

3. L f1—c4 L f8—c5

4. b2—b4 L c5—b4:

5. c2—c3 L b4—c5

6. o—o d7—d6

7. d2—d4 e5—d4:

8. c3—d4: L c5—b6

9. d4—d5 S c6—a5

10. L c4—d3 S g8—f6

11. S b1—c3 o—o

12. h2—h3 h7—h6

13. K g1—h2 c7—c5

14. S f3—d2 L c8—d7

15. D d1—e1 g7—g5

16. f2—f4 g5—f4:

17. T f1—f4: c5—c4

18. L d3—c2 L b6—d4

19. S d2—f3 L d4—c3:

20. D e1—c3: S f6—h5

21. T f4—h4 S h5—g7

22. L c1—h6: f7—f6

23. L h6—g7: K g8—g7:

24. e4 — e5 f6 — e5:
25. T h4 — h7† K g7 — g8
26. S f3 — e5: L d7 — f5
27. S e5 — f7 D d8 — f6
28. D c3 — f6: K g8 — h7:
29. L c2 — f5‡ K h7 — g8
30. S f7 — h6‡ Mat.

No. VII.

(Vergl. Philidorian S. 110.)

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. L f1 — c4 L f8 — c5
4. b2 — b4 L c5 — b4:
5. o—o d7 — d6
6. c2 — c3 L b4 — c5
7. d2 — d4 e5 — d4:
8. c3 — d4: L c5 — b6
9. h2 — h3 S g8 — f6
10. e4 — e5 d6 — e5:
11. d4 — d5 S c6 — e7
12. S b1 — c3 o—o
13. L c1 — a3 c7 — c6, dies ist ein Fehlzug, statt dessen hätte Schwarz 13. S f6 — e8 ziehen können.
14. d5 — d6 S e7 — d5
15. S c3 — d5: S f6 — d5:
16. d6 — d7 L c8 — d7:
17. L a3 — f8: K g8 — f8:
18. S f3 — e5: L d7 — e6
19. T f1 — e1 D d8 — c7
20. T a1 — c1 T a8 — e8
21. L c4 — d5: L e6 — d5:
22. D d1 — d5: c6 — d5:
23. T c1 — c7: L b6 — c7:
24. S e5 — d7† K f8 — g8
25. T e1 — e8‡ Mat.

No. VIII.

(Vergl. Philidorian S. 36.)

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. L f1 — c4 L f8 — c5
4. b2 — b4 L c5 — b4:
5. c2 — c3 L b4 — c5
6. o—o d7 — d6
7. d2 — d4 e5 — d4:
8. c3 — d4: L c5 — b6
9. S b1 — c3 S g8 — f6. Hier müßte Schwarz 9. L c8 — g4 ziehen, um später mit dem Damenthurme zu rochiren.
10. e4 — e5 d6 — e5:
11. L c1 — a3 S c6 — a5
12. T f1 — e1 S a5 — c4:
13. D d1 — a4† c7 — c6
14. D a4 — c4: L c8 — e6
15. T e1 — e5: D d8 — d7
16. T e5 — e6‡ f7 — e6:
17. S f3 — e5 D d7 — c8
18. T a1 — e1 S f6 — d5
19. S c3 — d5: c6 — d5:
20. D c4 — b5† K e8 — d8
21. S e5 — f7† K d8 — c7
22. L a3 — d6‡ Mat.

No. IX.

(Vergl. Chronicle III. S. 3.)

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. L f1 — c4 L f8 — c5
4. b2 — b4 L c5 — b4:
5. c2 — c3 L b4 — a5
6. o—o d7 — d6
7. d2 — d4 e5 — d4:
8. c3 — d4: L a5 — b6
9. L c1 — b2 f7 — f6
10. e4 — e5 d6 — d5
11. e5 — f6: S g8 — f6:
12. T f1 — e1† S c6 — e7
13. L b2 — a3 S f6 — g8
14. S f3 — e5 d5 — c4:
15. D d1 — h5† g7 — g6
16. S e5 — g6: L c8 — g4
17. D h5 — g4: h7 — g6:
18. D g4 — g6‡ K e8 — f8, zöge der König nach d7, so würde Weiß auf e6 Schach bieten, und dann wieder nach g6 zurückgehen.
19. T e1 — e5 L b6 — d4:
20. T e5 — f5† L d4 — f6
21. T f5 — f6‡ S g8 — f6:
22. D g6 — f6‡ K f8 — g8
23. D f6 — e6† K g8 — h7
24. D e6 — f7† K h7 — h6
25. L a3 — c1† D d8 — d2
26. L c1 — d2‡ Mat.

Eröffnung 1. Abschnitt VIII.

Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Ein Auszug aus Bilguer's „Zweispringerspiel.")

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$ 2. $\frac{\text{Sg1—f3}}{\text{Sb8—c6}}$ 3. $\frac{\text{Lf1—c4}}{\text{Sg8—f6}}$

	4.	5.	6.	
§. 1.	4. Sf3—g5 / d7—d5	5. —— / Sc6—a5	6.	Tab. 20. Col. 2.
§. 2.	4.	5. e4—d5: / Sf6—d5	6. d2—d4	Tab. 8. Col. 14, 25—27. Tab. 19. Col. 34.
§. 3.	4.	5.	6. Sg5—f7:	Tab. 8. Col. 9—26.
§. 4.	4.	5.	6. Dd1—f3	Tab. 8. Col. 28—30. Tab. 19. Col. 35.
§. 5.	4. —— / Sf6—e4:	5.	6.	Tab. 20. Col. 3—21.

Zweispringerspiel im Nachzuge hat Bilguer die Abweichung vom Giuoco piano genannt, bei welcher Schwarz im dritten Zuge nicht 3. Lf8—c5, sondern 3. Sg8—f6 zieht. Bilguer hat dieses interessante Spiel, wie schon in der Uebersicht der wichtigeren Werke der Autoren bemerkt wurde, zum Gegenstande einer ausführlichen Monographie gewählt, welche 1839 zu Berlin im Druck erschien. Er zeigt in derselben, daß die ungünstigen Urtheile der Schriftsteller über die Resultate der am meisten analysirten Vertheidigungs-Varianten zwar im Ganzen richtig sind, daß aber die Ausführungen bedeutender Correkturen und Ergänzungen bedurften.

Der Hauptangriff ergiebt sich aus folgender Spielart: 4. Sf3—g5 d7—d5; 5. e4—d5: Sf6—d5: und jetzt spielt Weiß nicht 6. d2-d4 und noch weniger 6. Dd1—f3, sondern opfert den Königsspringer auf f7, welchen Schwarz mit dem Könige zu schlagen gezwungen ist. Indem nun die Dame auf f3 Schach bietet, muß der König entweder den Offizier mit Verlust eines Bauers wieder aufgeben, oder selbst zur Deckung desselben nach e6 ziehen, wodurch Weiß einen überwiegenden Positionsvortheil erlangt. Wollte jedoch Schwarz im vierten Zuge statt 4. d7—d5, 4. Sf6—e4: thun, so würde Weiß in diesem Falle nicht 5. Sg5—f7: nehmen, sondern vielmehr, wie Ponziani, 1782, S. 108 empfiehlt, 5. Lc4—f7+ spielen. In neuester Zeit ist ein bisher wenig beachteter Zug mit welchem Schwarz dem drohenden Angriff ausweicht (nämlich 5. Sc6—a5, nachdem 4. Sf3—g5 d7—d5; 5. e4—d5: geschehen ist), im Leitfaden für Schachspieler 1848 S. 118 und in den Berliner und Magdeburger Zeitungen für 1848 u. 49 in einer Weise behandelt worden, welche dem Nachziehenden gestattet, den Vortheil der Stellung gegen das Opfer eines Bauers zu gewinnen. Wenn sich die Richtigkeit der Analyse bestätigt, würde das Zweispringerspiel in die Reihe der correcten Vertheidigungen eintreten. — Von den Autoren führen wir noch an: Salvio, 1723, S. 81—83. Ponziani, 1782, S. 105. Lolli, S. 173 u. 266. Allgaier Tab. III. Lewis II. 1834, S. 60—90, u. Treatise 1844, S. 126—148. Walker, 1846, S. 84. Staunton, 1848, S. 141.

Wir bemerken nur noch, daß dies Spiel nicht, wie Calvi im Palamède 1842, II. S. 146 angiebt, eine Erfindung des Greco (um 1615) ist, sondern von Gianuzio herrührt, in dessen Werk, 1597, mehrere Varianten erläutert sind.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Lf1-c4 / Sg8-f6	Sf3-g5[1] / d7-d5[2]	e4-d5: / Sc6-a5[3]	Lc4-b5† / Lc8-d7[4]	Dd1-e2 / Lf8-d6	Lb5-d7†[5] / Dd8-d7:	c2-c4 / c7-c6[6]	b2-b4 / Ld6-b4:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	c4-c5 / Ld6-c5:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	o—o / o—o[7]	c2-c4[8] / c7-c6	— / —
4.	. .	. .	. .	/ c7-c6	d5-c6: / b7-c6:	Lb5-a4 / [h7-h6][9]	Sg5-f3[10] / e5-e4	Dd1-e2 / Lf8-c5
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lf8—c5	c2-c3 / Dd8-b6[12]	Dd1-e2 / Lc8-a6
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Dd1-e2] / o—o	o—o / Dd8-b6
8.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-f3 / Dd8-c7	Lb5-a4 / Lf8-d6	d2-d3 / o—o
9.	. .	. .	. .	. .	. .	/ c6-b5:[14]	Df3-a8: / Lf8-c5	Da8-f3 / Lc8-b7
10.	. .	. .	. .	d2-d3 / Lf8-c5	o—o / o—o	c2-c3 / h7-h6[16]	b2-b4[17] / h6-g5:	b4-c5:[18] / Sf6-d5:
11.	. .	. .	. .	. .	Lc1-e3 / Lc5-e3:	f2-e3: / Sa5-c4:	d3-c4: / Sf6-g4	Sg5-f3 / e5-e4
12.	. .	. .	. .	. .	a2-a3 / h7-h6	Sg5-f3 / e5-e4	Sf3-g1 / o—o[20]	Lc4-a2 / e4-d3:
13.	. .	. .	. .	. .	Dd1-d2 / Sa5-c4:	d3-c4: / h7-h6	b2-b4 / Lc5-b6	Sg5-f3 / [e5-e4]
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-e4

§. 2.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Lf1-c4 / Sg8-f6	Sf3-g5 / d7-d5	e4-d5: / Sf6-d5:	d2-d4[25] / e5-d4:	Sg5-f7: / Dd8-e7†[26]	Dd1-e2 / De7-e2†	Ke1-e2: / Ke8-f7	Lc4-d5† / Lc8-e6

[1]) Es wäre nicht übel, hier 4. d2—d4 zu thun, wie in No. III. der nachfolgenden erläuternden Partien ausgeführt ist. Das Spiel kann dadurch auf Varianten des Giuoco piano oder Schottischen Gambits gelenkt werden.

[2]) Schwarz könnte 4. Sf6—e4: nehmen s. §. 5.

[3]) Schwarz weicht so einem drohenden Angriffe aus.

[4]) 6. c7—c6 ist wohl, wie Herr Harrwitz behauptet, stärker.

[5]) Bei 8. b2—b4 Ld6—b4:; 9. De2—e5† Ke8—f8 stände Schwarz besser.

[6]) Weiß muß nun, wenn er den Bauer behalten will, d5 vereinzeln lassen oder c6 nehmen, wobei dann d2 lange am Vorrücken gehindert bleibt.

[7]) Schwarz nimmt nicht 8. Sf6—d5:, wegen 9. Lb5—d7† Dd8—d7:; 10. d2—d4 mit gutem Spiele.

[8]) Vielleicht wäre 9. Sb1—c3 geeignet, den Bauer zu behaupten, ohne d2 rückständig zu machen.

[9]) Dies wäre auch die Antwort auf 8. Lb5 nach e2 oder f1. h7—h6 ist wohl besser als 8. Lf8—c5.

[10]) 9. Sg5—h3 Dd8—d4; 10. Sb1—c3 Lc8—g4 und steht besser.

[11]) Schwarz könnte, wie M. Lange in der Magdeburger Schachzeitung 1849 S. 66 angiebt, Dd8—b6 thun.

[12]) 10. Lc5—f2† wäre nicht gut, denn 10. Ke1—f2: Sf6—g4†; 11. Kf2—g1 Dd8—g5:; 12. b2—b4 ist für Weiß günstig.

[13]) Schwarz behält den Angriff.

[14]) Diese Spielart ist wohl zu kühn. Eine Ausführung enthält die Magdeburger Zeitung 1849 S. 161.

[15]) Wenn Weiß rochirt, so folgt 12. h7—h6; 13. Sg5—h3 Sf6—e4; 14. Dg3—e5:

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
De2-e5†							
Ke8-f8	+						
De2-e5†	d5-c6:	c6-d7:	Ke1-f1	d2-d4	Sb1-c3	Lc1-e3	—
Ke8-d8	Th8-e8	Te8-e5†	Te5-g5:	Tg5-d5	Td5-d4:	Sa5-c4	+
o—o	Sf3-e1	De2-a6	Da6-e2	—			
o—o	Lc8-g4	Lg4-c8	[11]	—			
d2-d3	d3-e4:	o—o					
o—o	Sf6-e4:	Tf8-e8	+				
d2-d3							
o-o . o-o-o	+						
d2-d3	a2-a3	+					
Lc8-a6							
o—o	Sg5-e4						
h7-h6	Sf6-e4:[13]	+					
Df3-g3	d2-d3[15]	o—o	Lc1-e3	Dg3-e3:	De3-g3	c2-d3:	
o—o	e5-e4	b5-b4	Lc5-e3:	Sf6-d5	e4-d3:	Dd8-f6	+
Lc1-g5:	Lc4-d5†	Lg5-e3	—[19]				
f7-f6	Dd8-d5:	Lc8-f5	—				
+							
b2-b4[21]	Ke1-f1[22]	Dd1-e2:	Sb1-c3[23]	b4-a5:	—		
Lc5-f2†	d3-c2:	Lf2-d4	b7-b6	Lc8-a6†	+		
Sf3-g1	c4-c5	c2-c4	Dd2-b4:	Lc1-a3	Db4-b5†		
a7-a5	Lb6-a7	a5-b4:	Dd8-e7	e4-e3	Sf6-d7[24]	+	
Dd2-e2	Ke1-f1	Sb1-d2	+				
Lb6-f2†	Lc8-f5						
Ld5-e6†[27]	—						
Kf7-e6:	—						

Tf8—e8 und Schwarz hat alle Offiziere in Thätigkeit gesetzt.

[16]) Bei 8. Sa5—c4: behauptet 9. d3—c4: Lc8—g4; 10. Dd1—e1 oder c2 den Bauer.

[17]) Zieht 9. Sg5—f3, so folgt 9. e5—e4 und Schwarz gewinnt seinen Bauer zurück.

[18]) Es kann auch der Springer genommen werden, das Spiel gleicht sich dann aber leichter aus. 10. b4—a5: Sf6—d5:; (11. Lc4—d5: Dd8—d5:; 12. Lc1 nach g5: e5—e4 ꝛc.) 11. Lc1—g5: Sd5—c3: ꝛc.

[19]) Schon wegen der Laufer auf Feldern ungleicher Farbe steht keine Entscheidung zu erwarten.

[20]) Minder gut wäre 9. Sf6—d5:; 10. Lc4 nach d5: Dd8—d5:; 11. Sb1—c3 ꝛc.

[21]) Nimmt statt dessen 11. Dd1—d3:, so hat Schwarz ein weites Feld zum Angriff, z. B. 11. Sf6—e4; 12. Lc1—e3 Tf8 nach e8 ꝛc.

[22]) Nimmt der König, oder geht er nach d2, so folgt 12. Sf6—e4†.

[23]) 14. Lc1—b2 hätte Lc8—f5—d3† zur Folge.

[24]) Dies wäre auch die Antwort auf 16. f2—f3 gewesen.

[25]) Diesen Zug, welchen Lolli S. 174 u. 266 besonders empfiehlt, kann Weiß zwar ohne Gefahr thun, doch wird Schwarz bei richtigem Spiele eine gleiche Stellung bekommen. Es sind freilich für Schwarz einige Fallen vorhanden, doch sind sie leicht zu vermeiden. Des Weißen bester Zug ist 6. Sg5—f7:.

[26]) Schwarz sucht sehr richtig, bevor er den Springer mit dem Könige nimmt, erst die Damen zu tauschen, um den noch möglichen Angriff des Weißen zu schwächen.

[27]) Der Laufer d5 kann nun den Springer c6 nehmen und dem Schwarzen einen Bauer

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
2.	(e4-d5:) / (Sf6-d5:)	(d2-d4) / Sc6-d4:[1])	c2-c3 / Sd4-e6	Dd1-d5: / Se6-g5:	Dd5-d8† / Ke8-d8:	Lc1-g5† /	+ / —	
3.	. .	/ Lc8-e6	Sg5-e6: / f7-e6:	Lc4-b5 / Sd5-e7[2])	Dd1-h5† / Se7-g6	Lb5-c6† / b7-c6:	d4-e5: /	+ / —
§. 3.								
1.	e4-d5: / Sf6-d5:	[Sg5-f7:[3])] / Ke8-f7:	Dd1-f3† / Kf7-e6[4])	Sb1-c3 / Sc6-b4[5])	Df3-e4[6]) / c7-c6	a2-a3 / Sb4-a6	d2-d4 / Dd8-d6	Lc1-f4 / b7-b5[7])
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ K(d6.d7)[9])	Sc3-d5: / c6-d5:
3.	. .	. .	. .	. .	a2-a3[12]) / Sb4-c2†	Ke1-d1 / Sc2-d4[13])	Lc4-d5† / Ke6-d6	Df3-f7 / Dd8-e7
4.	. .	. .	. .	/ Sc6-e7	d2-d4 / h7-h6[15])	o—o / c7-c6	Tf1-e1 / Ke6-d6[16])	Te1-e5: / Se7-g6[17])
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ b7-b5
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke6-d7	d4-e5: / Kd7-c7
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Kd7-e8
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Se7-g6	Df3-h5[21]) / Ke6-f6[22])

verdoppeln, doch halten wir es für besser, den Laufer e6 zu nehmen, weil die beiden Laufer des Schwarzen seinem Spiele ein Uebergewicht verleihen würden. Nach dem Umtausche der Laufer wird Weiß durchaus keinen Vortheil mehr haben.

[1]) Dieser Zug des Schwarzen ist falsch, denn es geht ein Offizier dadurch verloren.

[2]) Indem der Springer d5 nicht nach e7 zurückgeht, verdoppelt Weiß mindestens einen Bauer und wird etwas besser stehen.

[3]) Weiß bekommt einen sehr starken und interessanten Angriff und wird für seinen geopferten Springer mindestens drei Bauern mit bedeutend besserer Position erhalten. Wird dieser Angriff aber nicht richtig gespielt, so behauptet Schwarz sein numerisches Uebergewicht. — Ganz falsch für Weiß wäre 6. D d1 — f3 oder D d1 — h5 gewesen. Siehe §. 4 No. 1 und No. 4.

[4]) Setzt Schwarz die Dame auf f6 vor, so nimmt Weiß den Springer auf d5 und bleibt um einen Bauer in Vortheil.

[5]) Es ist besser, den Springer zur Deckung nach e7 zu ziehen.

[6]) Dies ist einer der wenigen Fälle in diesem Spiele, in welchen die Dame die fLinie verläßt; sie geht nach e4, um den Bauer c2 zu decken: nimmt diesen der Springer b4 jetzt oder im folgenden Zuge, so steht Weiß bei ganz gleicher Stärke besser. Die nun folgende Deckung des Springers d5 durch c7 — c6 ist nothwendig, da Weiß im folgenden Zuge den Springer b4 angreift.

[7]) Zieht Schwarz 12. Sa6 — c7, so folgt 13. L f4 — e5: und 14. L e5 — c7†; zieht Schwarz 12. D d6 — d7, so folgt 13. S c3 nach d5:, 14. D e4 — e5†, 15. L c4 — d5†; zieht er aber 12. D d6 — d8, so folgt 13. L f4 — e5:, worauf der König nach f7 gehen muß und dann 14. S c3 — d4:. In allen diesen Fällen gewinnt Weiß.

[8]) Dieser Zug geschieht sowohl, um dem feindlichen Thurme das Feld b8 abzuschneiden, als auch, um die Bauern des rechten Flügels, die vom Könige und den beiden Thürmen gedeckt, das Spiel gewinnen müssen, zu unterstützen.

[9]) Geht der König nach f7, so folgt 12. S c3 nach d5:, 13. L c4 — d5†, 14. L c1 — f4, wobei Weiß nach Eroberung des Königsbauers freilich nur drei Bauern gegen einen Springer hat, aber sehr gut steht.

[10]) Weiß giebt dieses Schach, um den Bauer b7 einen Schritt vorzulocken. Zöge Schw.

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Sg8—f6.
4. Sf3—g5. d7—d5.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Lf4-e5:	Le5-g7‡	Lg7-h8:	De4-h7‡	Dh7-d7‡	Sc3-d5:	Lh8-e5[8])	+
Dd6-d7	Ke6-f7	b5-c4:	Kf7-e8	Lc8-d7:	c6-d5:		—
De4-d5‡	Dd5-a5†[10])	Da5-e5‡	Lc1-f4	Lf4-e5‡	Lc4-e2	+	
Kd7-c7	b7-b6	Dd8-d6[11])	Dd6-e5:	Kc7-c6		—	
Sc3-e4†	Se4-c5†	Sc5-b7‡	Df7-e7‡	Ld5-b7:	Lb7-e4	—	
Kd6-d7	Kd7-d6	Lc8-b7:	Lf8-e7	Ta8-b8	Sd4-b3[14])	—	
Sc3-d5:	d4-e5‡	e5-e6†	Lc1-f4†	Ta1-e1†	Lf4-d2†	Sd5-f6 ‡	
Sg6-e5:	Kd6-d7[18])	Kd7-d6	Kd6-e6:[19])	Ke6-f6	Kf7-g8	Mat.	
Lc4-d5:	Te5-d5‡	Df3-d5‡	Lc1-g5†	Ta1-e1†	Dd5-d8‡	+	
c6-d5:	Se7-d5:	Kd6-e7	h6-g5:	Ke7-f6		—	
e5-e6	Lc4-d5:	Sc3-d5:	Df3-d5:	e6-e7	Te1-e7‡	Lc1-f4†	Te7-g7: +
b7-b5[20])	Se7-d5:	Dd8-d5:	c6-d5:	Lf8-e7:	Lc8-d7	Kc7-c6	—
Lc4-d5:	Df3-h5†	e5-e6†	Sc3-d5‡	Lc1-f4†	Dh5-d5:	e6-e7	+
Se7-d5:	Ke8-d7	Kd7-c7	Dd8-d5:	Kc7-b6	c6-d5:		
d4-e5‡	Sc3-d5:	Lc4-d3	e5-e6†[23])	+			
Kf6-f7	c6-d5:	Dd8-b6		—			

diesen Bauer nicht, sondern den König nach d7, so wäre die Folge davon:

Weiß.	Schwarz.
L c4—b5†	15) K d7—e6
D a5—d8:	16) L f8—b4†
a3—b4:	17) T h8—d8:
L b5—a6:	18) b7—a6:
d4—e5:	19) K e6—e5:

[11]) Zieht Schwarz 15. Lf8—d6, so geht die weiße Dame nach c2 und der Springer a6 wird verloren sein.

[12]) Diesen Zug empfiehlt De la Bourdonnais in seinem Nouveau traité I. S. 44, er ist aber nicht so stark wie 9. Df3—e4. Salvio, 1723, S. 82 rochirt hier, Kg1 und Te1, wodurch der Bauer e5 angegriffen wird. Dies ist nach neuern italienischen Regeln nicht mehr erlaubt.

[13]) Den Thurm darf Schwarz nicht nehmen.

[14]) Schwarz wird nachher den Lc1 gegen den Sb3 tauschen, hat dann einen Bauer weniger, kann aber bei seiner Stellung, und da die übriggebliebenen Laufer von verschiedener Farbe sind, sehr gut auf remis spielen.

[15]) Dieser Zug geschieht, um den Laufer c1 von g5 abzuhalten; besser aber ist c7—c6.

[16]) Geht der K. nach d7, so folgt 12. d4 nach e5:, was auch jetzt gezogen werden könnte.

[17]) Zieht Schwarz 12. Sd5—c3:, so nehme Weiß nicht wieder, sondern ziehe 13. Lc1 nach f4 und wird, was Schwarz auch ziehen mag, stets ein gewonnenes Spiel haben.

[18]) Auf 14. Kd6—e5: verliert er entweder die Dame oder wird in 4 Zügen mat.

[19]) Geht der König nach c5, so wird er in zwei Zügen mat.

[20]) Wenn Sch. 14. Sd5—c3: thut, so nimmt Weiß den Springer nicht gleich wieder, sondern giebt erst durch 14. Lc1—f4 Schach.

[21]) Dieser Zug ist stärker, als 12. d4—e5: oder 12. Df3—e4.

[22]) Geht der Springer nach e7 zurück, so folgt 13. Te1—e5‡, worauf der König nach d6 oder d7 ziehen muß; dann folgt 14. Sc3 nach d5:, 15. Te5—d5‡, 16. Dh5—d5‡, und W. hat eine Position, in welcher er gewinnen muß. Wäre der König aber, statt nach f6, gleich nach f7 gegangen, so wäre des Weißen stärkster Zug 13. Te1—e3.

[23]) Will Schwarz den Bauer e6 mit dem Laufer c8 nehmen, so ist dieser nebst dem Springer g6 in 3 Zügen verloren; nimmt er ihn aber nicht, so gewinnt Weiß auch, da er zwei Bauern mehr und eine freiere Stellung hat.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
9.	(e4-d5:)	(Sg5-f7:)	(Dd1-f3†)	(Sb1-c3)	(d2-d4)	(o—o)	(Tf1-e1)	(Df3-h5)	d4-e5:
	(Sf6-d5:)	(Ke8-f7:)	(Kf7-e6)	(Sc6-e7)	(h7-h6)	(c7-c6)	(Se7-g6)	Dd8-f6	Df6-f7[1])
10.	..	..	..	..	..	..		Te1-e5‡	Sc3-d5:
							g7-g5	Ke6-d7[2])	Se7-d5:
11.	..	..	..	..	..	..	..	..	
									c6-d5:
12.	..	..	..	..	..	..		Lc4-d5:	Te1-e5‡
							b7-b5[8])	c6-d5:	Ke6-d7
13.	..	..	..	..		Lc1-g5	o—o—o	Th1-e1†	Lc4-d5:
					c7-c6[9])	e5-d4:	d4-c3:	Ke6-d6	c3-b2‡[10])
14.	..	..	..	..	..	..	..		Lc4-d5:
								Ke6-d7	c3-b2‡
15.	..	..	..	..	..		d4-e5:	o—o—o	Sc3-d5:
						Ke6-d7	Kd7-e8	Lc8-e6	Le6-d5:
16.	..	..	..	..	..		Lc4-b3	Sc3-d5:	o—o—o
						b7-b5	b5-b4[13])	c6-d5:	Lc8-b7
17.	..	..	..	..	..		Lg5-e7:	o—o—o	Df3-e4
						h7-h6	Lf8-e7:	Th8-f8	Dd8-d6
18.	..	..	..	..				..	
					(b7-b5 s. S. 82. No. 14.				Tf8-f2:
§. 4.									
1.	e4-d5:	Dd1-f3[22])	Lc4-d5:	Df3-f7‡[23])	Ke1-d1[24])	f2-f3	h2-h4[25])	—	
	Sf6-d5:	Dd8-g5:	Sc6-d4	Ke8-d8	Lc8-g4†	Lg4-h5	Dg5-g2:	+	
2.	..	..	..	..	..	Ld5-f3	g2-f3:	Th1-e1	Df7-d5†
						Lg4-f3‡[26])	Dg5-g2	Sd4-f3:	Lf8-d6

[1]) Zieht Schwarz 13. Sg6—e5:, so gewinnt Weiß durch 13. f2—f4, zieht er aber 13. Df6—f5, so tauscht Weiß die Damen, zieht dann 15. Lc4—d3†, tauscht den Springer d5 und gewinnt den Springer g6.

[2]) Geht der König nach d6, so tauscht Weiß so lange auf dem Felde d5, bis er entweder mit dem Thurme die Dame erobert oder mit der Dame ohne Gefahr auf f6 Schach bieten und den Thurm h8 nehmen kann.

[3]) Zieht Schwarz 14. Lf8—g7, so bekommt Weiß durch 15. Ld5—e6† einen gefährlichen Angriff.

[4]) Nimmt Schwarz 15. Dd6—b4:, so bekommt Weiß durch 16. Ld2—c3 einen heftigen Angriff.

[5]) Geht die Dame nach a3 od. b6, ist sie durch 17. Ld5—e6† und 18. Lc3—a6 verloren.

[6]) Nimmt der Laufer den Thurm e7, so giebt Weiß in zwei Zügen mat. Zieht der König nach d8, so giebt der Laufer c3 auf a5 Schach und das Spiel bleibt ganz dasselbe. Die jetzt folgenden Züge sind alle gezwungen; der Zweck des Weißen ist, den König nach g6 oder h7 zu treiben, um mit seinem Lb7 Schach König und Dame bieten zu können. Schwarz thut hier die Züge, durch welche er dies am längsten verhindert.

[7]) Es würde nun folgen: 23. Dd5—e5† Kf6—f7; 24. Lb7—d5† Kf7—g6; 25. Ld5—e4†, nimmt die Dame den Laufer, so verliert Schwarz noch einen Thurm oder wird mat.

[8]) Schwarz muß während des ganzen Spieles in Hinsicht des Zuges b7—b5 sehr vorsichtig sein. Hier ist er offenbar schlecht, doch kann er zuweilen gegen schwächere Spieler mit Vortheil angewendet werden.

[9]) Dieser Zug ist besser, als h7-h6, doch wird Weiß auch so stets ein gutes Spiel behalten.

[10]) Will Schwarz diesen Zug nicht oder zu einer andern Zeit thun, so hat dies keinen Einfluß auf das Spiel des Weißen.

[11]) Schwarz verliert noch Th8 und das Spiel.

[12]) Zieht Schwarz 15. Se7—d5: und giebt die Dame, die er doch verliert, gegen den Laufer Preis, so wird Weiß ebenfalls gewinnen.

[13]) Zieht Schwarz a7—a5, so rochirt Weiß nach c1, zieht er dann 12. a5—a4, so Weiß 13. Lb3—d5‡ und wird gewinnen.

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Sg8—f6.
4. Sf3—g5. d7—d5.

14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
Sc3-d5:	Lc4-d5†	e5-e6†	+					
c6-d5:	Ke6-d5:		—					
Lc4-d5:	Te5-d5†	c2-c4	—					
c6-d5:	Lf8-d6		+					
Lc4-d5:	Lc1-d2	Ld2-c3	Ld5-b7:	Te5-e7†	Ta1-e1†	Te1-e6†	Df3-d5†	Lc3-b4†
Dd8-b6[3])	Db6-b2:[4])	Db2-c2:[5])	Ta8-b8	Kd7-e7:	Lc8-e6	Ke7-e6:	Ke6-e7	Ke7-f6[7])
Te5-d5†	Df3-d5†	Dd5-a8:	+					
Se7-d5:	Lf8-d7		—					
Kc1-b1	Lg5-e7†	Td1-d5†	Df3-c3†	Td5-d8:	Dc3-g7:[11])	+		
c6-d5:	Lf8-e7:	Kd6-c7	K(b6.b8)	Le7-d8:		—		
Kc1-b1	Td1-d5†	Td5-d8†	Df3-d5†	Lg5-e7:	Dd5-d6	+		
c6-d5:	Kd7-e8[12])	Ke8-d8:	Kd8-e8	Lf8-e7:		—		
Td1-d5:	Lc4-b5†	Lb5-d7†	Lg5-e7:	Df3-d5†	+			
c6-d5:	Dd8-d7	Ke8-d7:	Lf8-e7:		—			
d4-e5:	Df3-g4†	Lg5-e7:	Dg4-f5†	Df5-e6†	Td1-d5:	Lb3-d5:	+	
h7-h6	Ke6-f7	Lf8-e7:	Kf7-g8	Kg8-f8[14])	Lb7-d5:	Kf8-e8[15])	—	
Th1-e1	g2-g4	Kc1-b1	De4-h7	d4-e5:	Lc4-d5†	Sc3-d5:	Td1-d5:	Dh7-g8†[18])
Tf8-f5	Le7-g5†[16])	Tf5-f4	Lg5-f6	Lf6-e5:	c6-d5:	Dd6-d5:[17])	Ke6-d5:	
d4-e5:	Kc1-b1	e5-e6	b2-c3:	Lc4-b3	Td1-d7†	e6-d7†	Th1-d1†[21])	
Le7-g5†	Ke6-e7	Sd5-c3†	Dd8-b6†	Tf2-f6	Lc8-d7:[19])	Ke7-d7:[20])		

Dd5-e4[27])	De4-e1:	—
Sf3-e1:	Th8-f8	+

[14]) Geht Schwarz mit dem Könige nach h7, so zieht Weiß 19. c2—c4 (worauf wohl Schwarz am besten 19. Dd8—e8 geht), und hernach 20. Lb3—c2†, worauf Weiß Laufer und Damen tauscht und durch c4—d5: gewinnt.

[15]) Die Dame giebt nun auf g6 Schach und, je nachdem der König zieht, im folgenden Zuge auf c6 oder f7 Mat.

[16]) Geht der Thurm nach g5, so folgt 16. f2 nach f4, und wenn der Thurm den Bauer g4 nimmt, 17. Sc3—d5:.

[17]) Giebt Schwarz die Dame nicht für Thurm und Springer, so verliert er einen Thurm umsonst.

[18]) Weiß gewinnt noch einen Offizier und damit das Spiel.

[19]) Zieht Schwarz 19. Ke7—e8, so folgt 20. Th1—d1.

[20]) Zieht Schwarz 19. Ke7—f8, so folgt 20. Th1—e1.

[21]) So wird Schwarz in einigen Zügen mat, er mag den Thurm vorsetzen oder mit dem Könige ziehen.

[22]) Wie schon erwähnt, ist der stärkste Zug von Weiß 6. Sg5—f7:; wir werden jetzt zeigen, welche üble Folgen aus diesem scheinbar guten Angriffszuge für Weiß entstehen.

[23]) Wollte Weiß, statt mit der Dame auf f7 Schach zu bieten, mit ihr nach e4 gehen, so zieht Schwarz 8. Lf8—d6; nimmt darauf der weiße Laufer den Bauer b7, so folgt 9. Lc8—f5 und Schwarz bekommt ein besseres Spiel.

[24]) Deckt Weiß den Bauer c2 durch 9. Ld5 nach e4, so zieht Schwarz 9. Lc8—e6 und erobert die Dame.

[25]) Zieht Weiß 11. d2—d3, so zieht Schwarz ebenfalls Dg5—g2: und gewinnt.

[26]) Es scheint auf den ersten Anblick stärker zu sein, diesen Laufer nach e6 zu ziehen und die Dame anzugreifen, denn geht diese nach h5, so gewinnt Sch. durch 11. Sd4—f3: mindestens eine Figur. Weiß würde aber am besten seine Dame stehen lassen u. durch 11. h2—h4 die feindliche Dame ebenfalls angreifen und sie so nöthigen, der weißen Dame ein Feld zum Rückzuge einzuräumen.

[27]) Nimmt die weiße Dame den Bauer b7, so nimmt der Spr. f3 den Thurm e1, deckt

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
3.	(Sf3-g5)	(e4-d5:)	(Dd1-f3)	(Lc4-d5:)	(Df3-f7‡)	(Ke1-d1)	(Ld5-f3)	(g2-f3:)	(Th1-e1)
	(d7-d5)	(Sf6-d5:)	(Dd8-g5:)	(Sc6-d4)	(Ke8-d8)	(Lc8-g4†)	(Lg4-f3‡)	(Dg5-g2)	(Sd4-f3:)
4.	. .	. .	Dd1-h5[2])	Dh5-f3	Lc4-d5:	Df3-f7‡	Ke1-d1	f2-f3	d2-d3[3])
			g7-g6	Dd8-g5:	Sc6-d4	Ke8-d8	Lc8-g4†	Lg4-f5	Dg5-g2:
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ld5-f3	g2-f3:
								Sd4-f3:	Lg4-h5
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ld5-e4	h2-h4	Df7-f6†
							Lc8-e6	Dg5-h5	Lf8-e7
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ld5-b3	Df7-f6†	Df6-h8‡
							Dg5-g2:	Lf8-e7	Kd8-d7
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d3	Ke1-d2
								Dg2-h1‡	Lf8-h6†
§. 5.									
1.	Sf3-g5	[Lc4-f7†][19])	d2-d3	Lf7-b3	f2-f4	Dd1-d2	f4-e5:	Dd2-e3	De3-e5‡
	Sf6-e4:[18])	Ke8-e7	Se4-f6[20])	d7-d5	Lc8-g4[21])	h7-h6[22])	Sc6-e5:[23])	h6-g5:	Ke7-f7
2.	. .	Sg5-f7:	g2-g3	Th1-g1	Lc4-e2	Dd1-e2:	Ke1-e2:[26])	—	
		Dd8-h4[25])	Se4-g3	Dh4-e4†	De4-e2‡	Sg3-e2:	Ke8-f7:	+	

seine Dame, so wie diese den Thurm. Zieht aber im dreizehnten Zuge der Thurm e1 auf irgend ein Feld der eLinie, so wird Weiß in zwei Zügen mat.

[1]) Wollte Weiß den Springer e1 mit dem Könige nicht nehmen, sondern etwa den Springer c3 nach d5 ziehen, so tauscht Schwarz die Damen auf f3 und rettet seinen Springer.

[2]) Indem Weiß durch diesen Zug den Schwarzen nöthigt, seinen gBauer einen Schritt zu ziehen, vermeidet er für die Folge den vorher auf h5 erfolgten, gefährlichen Angriff des feindlichen Laufers auf seine Dame.

[3]) Weiß konnte statt dessen verschiedene andere Züge machen; zieht er 12. h2—h4, so ist er in 6 Zügen mat.

[4]) Zöge Weiß Sb1—c3, um das Feld e2 zu decken, oder 13. Lc1—d2, um der Dame das Feld c2 abzuschneiden, so würde Schw. Dg2—h1‡ nehmen und das Spiel noch schneller entscheiden. Die weiße Dame kann hier, wie bei einigen andern Spielarten, durch 13. Df7—f6† beide Thürme erobern, entscheidet aber dadurch das Spiel zum Nachtheil der Weißen stets noch schneller.

[5]) Zieht Weiß 13. Df7—d5†, so thut Schwarz 13. Lf8—d6 und je nachdem Weiß zieht, entweder 14. Dg5—g2 oder 14. Th8—f8.

[6]) Bietet statt dessen die Dame auf f6 Schach und nimmt den Thurm h8, so ist sie verloren oder der König wird in höchstens 4 Zügen mat; zieht aber 14. Th1—e1, so ist Weiß in 6 Zügen mat.

[7]) Hätte die Dame auf f7 Schach geboten, so entzöge sich der schwarze König auf b8 diesem Schachbieten. Weiß kann in dieser Position dem Angriffe des Schwarzen nicht mehr widerstehen.

[8]) Böte statt dessen die Dame Schach, so würde sich der schwarze König nach b8 zurückziehen können; nähme die Dame hierbei den Thurm h8 oder den Bauer e5, so wäre sie in einigen Zügen verloren.

[9]) Weiß Db3—c4 ist in zwei Zügen mat.

[10]) Schwarz giebt spätestens in fünf Zügen mat.

[11]) Diese Vertheidigung des Weißen hält sein Spiel noch am längsten; dennoch wird Schwarz bei richtigem Spiele gewinnen müssen. Schwarz sucht seinen gBauer zu erhalten und die drei ihm entgegenstehenden zu nehmen, was Weiß nicht wird verhindern können.

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Sg8—f6.
4. Sf3—g5. ......

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Sb1-c3	Kd1-e1:[1])	Ke1-e2	Ke2-f1	—				
Sf3-e1:	Dg2-g1†	Dg1-g4†	Dg4-d7	+				
Df7-f6†[4])	Df6-h8‡	Dh8-e5:	Kd1-e1	De5-g3	‡			
Lf8-e7	Kd8-d7	Dg2-c2‡	Le7-h4†	Dc2-e2†				
d2-d3[5])	Kd1-e2[6])	Df7-f6†	Df6-g7†	—				
Dg5-g2	Lf8-d6	Kd8-d7	Ko7-e6[7])	+				
d2-d4	Kd1-e2[8])	Th1-e1	Df7-b3	Lc1-e3[9])	Ke2-e3:	Ke3-d2	Te1-e2	—
Dg5-g2	Lf8-d6	Th8-f8	Tf8-f3:	Tf3-e3‡	Dg2-f3†	Df3-f2‡	Df2-e2‡[10])	+
c2-c3[11])	Th1-e1	Df7-h7:[12])	Kd1-c2	Kc2-b3	—			
Lf8-d6	Th8-f8	Tf8-f3:	Dg5-f5†	Tf3-f2:	+			
Df6-h8‡	g2-g4[13])	f2-f3	Sb1-c3	Th1-h4:	‡			
Kd8-d7	Dh5-g4:	Dg4-g2	Le7-h4‡	Dg2-g1†				
Le4-f3	Ke1-d1	Lf3-h5:	Lh5-e2	Sb1-c3	Kd1-e1	Ke1-f1	—	
Sd4-c2‡	Le7-f6:	Sc2-a1:	Le6-a2:	La2-b3†	Sa1-c2†		+	
Lb3-d5[14])	Th1-g1	Ke1-f1	Dh8-h7:	Kf1-g2	Kg2-f1	Dh7-h3:	—	
Dg2-d5:	Dd5-e4†	Kd7-c6[15])	De4-e2†	De2-f3†	Lc8-h3†	Df3-h3‡	+	
Kd2-c3[16])	Df7-c4[17])	Kc3-b4	Kb4-a3	Dc4-b4	‡			
Dh1-c6†	Sd4-e2†	a7-a5†	Lh6-f8†	a5-b4‡				
o—o	De5-d5‡	Dd5-g5‡	+					
Lf8-d6[24])	Kf7-g6		—					

[12]) Nimmt die Dame diesen Bauer nicht, so ist das schwarze Spiel noch bedeutend stärker.

[13]) Weiß zieht diesen Bauer zwei Schritte, was jedoch zu nichts führt, da ihm stets Mat droht.

[14]) Weiß hat keinen bessern Zug, um das Spiel noch zu halten; denn zöge er z. B. 13. d2—d3, so zieht Schwarz 13. Dg2 nach h1‡, 14. Le7—g5†, 15. Sd4 nach e2† und Weiß ist verloren.

[15]) Schwarz will seinen Laufer c8 in Thätigkeit setzen und auf h3 Schach König und Dame bieten, was Weiß nur durch den Zug 17. Dh8—h7: vorläufig pariren kann.

[16]) Zieht Weiß 13. f2—f4, so ist des Schwarzen stärkster Zug 13. Dh1—g2†.

[17]) Zieht der Laufer statt der Dame vor, so spielt Schwarz ebenfalls 14. Sd4—e2† und gewinnt leicht.

[18]) Schwarz nimmt, um, wenn Weiß 5. Sg5 nach e4: zieht, durch 5. d7—d5 den Offizier mit gleichem Spiel zurück zu erhalten.

[19]) Nimmt Weiß 5. Sg5—f7:, was auf den ersten Anblick vortheilhaft erscheint, so verliert er.

[20]) Zieht Schwarz 6. Se4—g5:, so erobert Weiß die Dame gegen zwei Laufer; zieht der Springer aber nach d6, so könnte Weiß durch 7. Sg5—e6 die feindliche Dame, jedoch nur gegen drei leichte Figuren, bekommen, wozu wir nicht rathen. 7. Lf7 nach b3 und falls er nicht die Dame oder 7. h7—h6 zieht, im folgenden Zuge mit Sg5—e6 wäre besser.

[21]) Dies scheint des Schwarzen bester Zug zu sein, da er bei seiner gedrängten Stellung sich ohne Zeitverlust entwickeln muß.

[22]) Zieht Schwarz 9. e5—f4:, so nimmt die Dame; zieht er dann 19. h7—h6, so folgt 11. Df4—e3† und 12. Sg5—f7.

[23]) Zieht Schwarz 10. h6—g5:, so nimmt die Dame diesen Bauer.

[24]) Auch 13. c7—c6 ziehen, würde das Spiel nicht halten können.

[25]) Weiß kann jetzt ziehen 1) g2—g3 2) Dd1—e2 3) o—o und 4) Th1—f1. Die zwei ersten Züge lassen sich kurz beseitigen, die Rochade erlaubt jedoch dem Weißen noch manche Vertheidigung, weshalb dieser Fall ausführlicher zu behandeln ist.

[26]) Zieht Weiß 10. Tg1—g7:, so nimmt der Laufer den Thurm. Zieht er 10. Sf7 nach h8:, so geht erst Se2—d4 und hernach wird der Springer h8 genommen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
3.	(Lf1-c4) (Sg8-f6)	(Sf3-g5) (Sf6-e4:)	(Sg5-f7:) (Dd8-h4)	(g2-g3) (Se4-g3)	f2-g3: Dh4-e4†	Dd1-e2 De4-h1†	De2-f1 Dh1-f1†	Ke1-f1: Sc6-a5
4.	. .	. .	. .	Dd1-e2 Sc6-d4	De2-f1 Sd4-c2†	Ke1-d1 Sc2-a1:	g2-g3 Se4-f2†	Kd1-e1 [2]) Dh4-e4†
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf7-h8: Se4-f2†	Kd1-e2 [3]) Dh4-c4†
6.	. .	. .	. .	. .	g2-g3 [5]) Sd4-e2:	g3-h4: Se2-d4	d2-d3 Se4-d6	Sf7-d6† [6]) Lf8-d6:
7.	. .	. .	. .	o—o Lf8-c5	Sf7-h8: [7]) d7-d5 [8])	Lc4-d5: Se4-f2:	Tf1-f2: [9]) Dh4-f2†	Kg1-h1 Lc8 g4
8.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-d3 Se4-f2:	Tf1-f2: Dh4-f2†	Kg1-h1 e5-e4
9.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-e2 Se4-f2:	Tf1-f2: Dh4-f2†	Kg1-h1 Sc6-d4
10.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2 [13]) Sc6-d4	De2-d3 d5-c4:	Dd3-c4: [10]) Sd4-f3†
11.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e1 d5-c4:	d2-d3 [14]) c4-d3:	c2-d3: Se4-f6
12.	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 Sc6-d4:	Lc4-d5: Lc8-g4	Dd1-e1 [21]) Sd4-f3†
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-e2 Sd4-e2†	Dd1-e2: Lc8-g4
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3 Se4-g3:	Lc4-d5: Lc8-g4	Dd1-e1 [27]) Sg3-e2†

¹) Auf 11. Sf7—h8: nimmt Schwarz mit dem Springer a5 den Laufer c4 und gewinnt hernach den Springer h8.

²) Nähme 10. Df1—f2:, so zöge Schwarz 10. Dh4—c4: und drohte auf c2 und dann auf e4 ein tödtliches Schach zu geben oder den Springer f7 zu nehmen.

³) Geht der König jetzt nach e1, so gewinnt Schwarz durch 10. Sa1—c2† ein Tempo.

⁴) Geht der weiße König, um den Springer a1 zu sperren, im folgenden Zuge nach d1, so folgt 14. Le6—g4†, geht der König nun zurück, so folgt 15. Sa1—c2† und dann 16. Lg4—e6.

⁵) Geht die Dame nach d3, so nimmt 7. Se4—f2:; geht die Dame nun nach c3, so wird Weiß in zwei Zügen mat, geht sie nach g3, so werden die Damen getauscht und dann nimmt der Springer f2 den Thurm h1.

⁶) Nicht so gut wäre der Zug 10. Sf7—h8:; doch steht das schwarze Spiel bei der hier angegebenen Spielart auch besser.

⁷) Nimmt der Springer jetzt den Thurm nicht, so geht dieser wo möglich nach f8 und verstärkt den so schon heftigen Angriff.

⁸) Auch 7. Se4—f2: ist ein guter Zug, für den stärksten halten wir indeß 7. d7—d5.

⁹) Zieht Weiß 9. Ld5—f7†, so Schwarz 9, Ke8—f8 und das Spiel geht in der hier angegebenen Art fort; nimmt der Laufer d5 aber den Springer c6, so nimmt Schwarz mit dem b Bauer wieder, geht dann die weiße Dame nach f3, so folgt 10. Sf2 nach g4† und Schwarz gewinnt.

¹⁰) Zöge Weiß etwas Anderes, so würde der Springer d4 auf f3 nehmen und Weiß könnte das Mat nicht mehr decken.

¹¹) Geht der Laufer nach e2, so folgt 11. Sc6—d4; 12. Sb1—c3 Sd4—c2:; 13. Lc8—g4.

¹²) Zieht Weiß 15. h2—h3, so geht der Laufer g4 nach e6.

¹³) Zieht Weiß 11. Sb1—c3, so folgt Sd4 nach c2:; 12. Ta1—b1 Sc2—e1. Schwarz konnte indeß auch spielen: 11. Sd4—e2: und dann 12. Lc8—g4.

¹⁴) Um entweder das Feld c2 gegen den

2. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Sb8—c6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
Sf7-e5:[1])	Se5-c4:	—					
Sa5-c4:	d7-d5	+					
Ke1-f2:	—						
Lf8-c5†	+						
Ke2-f2:	Th1-f1:	Kf2-e2	—				
Dc4-f1‡	d7-d5	Lc8-e6[4])	+				
Ke1-d1	—						
	+						
Ld5-f3	g2-f3:	Dd1-g1[10])	Dg1-g2	Dg2-g1	Kh1-g1:	—	
Lg4-f3:	Sc6-d4	Df2-f3‡	Df3-d1†	Dd1-g1‡	Sd4-c2‡	+	
Ld3-b5[11])	Dd1-f1	Lb5-f1:	Sh8-f7	—			
Lc8-g4	Df2-f1‡	o-o—o	Td8-f8[12])	+			
Le2-h5†[13])	Lh5-g6[14])	Dd1-g1	Kh1-g1:	Kg1-f1	Sh8-g6‡	Sg6-e5:	—
Ke8-f8	Lc8-g4	Df2-g1‡	Sd4-c2:	h7-g6:	Kf8-g8	Lg4-f5	+
g2-f3:	Tf1-f2[17])	Kg1-h1	Kh1-g1	Kg1-f1	Kf1-g2	Kg2-h3:	—
Lc5-f2‡	Dh4-f2‡	Df2-f3‡	Df3-g4†	Dg4-d1†	Lc8-h3†	Dd1-f3†	+
Lc1-e3[19])	h2-h3	f2-e3:	Tf1-e1:	—			
Sf6-g4	Sg4-e3:	Dh4-e1:	Lc8-e6[20])	+			
g2-f3:	Ld5-e6[22])	c2-c3[24])	c3-d4:	Le6-h3:	±		
Lg4-f3:	Lc5-d4[23])	Se4-g5	Dh4-h3	Sg5-h3‡			
De2-b5†	Db5-b7:	Tf1-f2:[25])	Kg1-h1	±			
c7-c6	Lc5-f2‡	Dh4-f2‡	Df2-f1†				
De2-e1	Sh8-f7	Sf7-e5:	Se5-d3[26])	Kg1-g2:	Kg2-h1	Tf1-f3:	±
o—o—o	Td8-f8	Tf8-f2:	Tf2-g2‡	Dh4-h3†	Dh4-f3†	Lg4-f3‡	
Kg1-h1	—						
Sc6-d4[28])	+						

Springer zu decken, oder, falls der Laufer genommen wird, den Springer h8 zur Vertheidigung heran zu ziehen.

[15]) Geht die Dame nach f3, so zieht Schwarz 8. Lc8—e6 und dann 9. Ke8—e7.

[16]) Zieht Weiß 10. g2—g3, so folgt 10. Dh4 nach g4 und dann gewinnt Schwarz auf 11. f2-f3 mit 11. Sd4—e2†; zöge Weiß aber 11. h2—h3, so gewinnt Schwarz durch 11. Sd4—f3† und wenn der König nach g2 geht, durch 12. Sf3—h4†.

[17]) Nimmt er den Laufer nicht, so geht die Dame verloren oder der König ist in zwei Zügen mat.

[18]) Auf 9. Sb1-c3 tauscht Schwarz die Springer und bringt seinen weißen Laufer heraus.

[19]) Zieht Weiß etwa 11. h2—h3, so nimmt der Laufer c8 diesen Bauer.

[20]) Schwarz erobert den Springer h8 und hat bei guter Stellung zwei leichte Figuren gegen einen Thurm.

[21]) Zieht Weiß 10. D d1—d3, so folgt 10. Sd4—e2† und 11. Dh4—f2:; zöge Weiß aber 10. g2—g3, so Schwarz 10. Dh4 nach h3; nun muß Weiß 11. L d5—e6 ziehen, der vom Spr. d4 genommen wird, worauf Schwarz gleichfalls besser steht.

[22]) Weiß zieht diesen Laufer, um das durch D h4—g4 drohende Mat abzuwenden.

[23]) Schwarz thut diesen Zug, um die feindliche Dame zu hindern, den Bauer e5, nach dem Weggange des Springers e4, zu nehmen und so ins schw. Spiel einzudringen.

[24]) Geht die Dame nach b4 oder a5, so gewinnt Schwarz durch 10. L c5—f2‡.

[25]) Nimmt der Thurm nicht, so giebt der Springer im folgenden Zuge Mat.

[26]) Nimmt der Thurm den Thurm, so giebt Schwarz in zwei oder drei Zügen Mat.

[27]) Wenn Weiß 10. Ld5—f3 zieht, so spielt Schwarz 10. S g3—f1:, den die Dame wiedernehmen muß, worauf Schwarz 11. Lg4—f3: zieht. Nimmt Weiß aber 10. L d5 — c6‡, so folgt 10. b7 — c6: und 11. S g3 — e2†.

[28]) Je nachdem Weiß zieht, gewinnt Schwarz durch 12. Sd4—f3 oder 12. Lg4—f3†.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

2. Sg1—f3. Sb8—c6.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
16.	(Sg5-f7:)	(o—o)	(Sf7-h8:)	(g2-g3)	h2-g3:	Kg1-h1	Kh1-g1	Lc4-e2[1])	Sb1-c3
	(Dh8-h4)	(Lf8-c5)	(d7-d5)	(Se4-g3:)	Dh4-g3‡	Dg3-h3†	Sc6-d4	e5-e4	Sd4-f3†
17.	. .	. .	g2-g3	h2-g3:[2])	Kg1-h1	Kh1-g1	Lc4-d5:[3])	Dd1-e1[4])	Kg1-h1
			Se4-g3:	Dh4-g3‡	Dg3-h3†	d7-d5	Lc8-g4	Dh3-g3†	Lg4-f3†
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4	Lc4-d5:	Ld5-g2
							Sc6-d4:	Lc8-g4	Dh3-h5
19.	. .	. .	. .	d2-d4	d4-c5:[5])	Sf7-h8:	Lc4-e2[6])	Sb1-d2	f2-f4[7])
				Sg3-f1:	Sf1-h2:	Sc6-d4	Dh4-h3	e5-e4	Dh3-g3†
20.	. .	. .	. .	. .	Lc1-g5	Kg1-f1:	Kf1-e2	Ke2-d2	Kd2-e2
					Dh4-h2‡	Dh2-h1†	Sc6-d4‡	Sd4-f3†	Dh1-d1‡
21.	. .	. .	d2-d4	g2-g3[12])	Sf7-h8:	Lc4-e2[13])	h2-g3:	Dd1-e2:	Kg1-h1
			Sc6-d4:	Dh4-h3	d7-d5	Se4-g3:	Sd4-e2‡	Dh3-g3‡	Dg3-h3†
22.	. .	Th1-f1	Sf7-d6:[17])	d2-d3	Dd1-g4	Sb1-d2	c2-c3	Sd2-f3	Sf3-h2:
		Se4-d6	Lf8-d6:	Dh4-h2:	g7-g6	Ld6-b4	d7-d5	Lc8-g4:	Lg4-e6
23.	. .	+	Lc4-d5:	g2-g3	f2-f3	Ld5-c6‡	Sf7-h8:	Ke1-e2	Ke2-e3
		d7-d5[17])	Lc8-g4	Dh4-h5	Dh5-h2:	b7-c6:	Dh2-g3‡	Dg3-g2‡	Se4-g3
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2	Ke1-e2:	Ke2-f2
							Dh2-e2‡	Se4-g3‡	Sg3-f1:
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	f3-g4:	Ke1-e2	Tf1-f3
							Dh2-g3‡	Dg3-g4‡	Dg4-g2†
26.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
27.	. .	. .	. .	. .	. .	Ld5-e4:	Tf1-f2	d2-d4	Dd1-e2
						Dh2-g3‡	Lf8-c5	Lc5-d4:	Th8-f8
28.	. .	. .	. .	. .	. .	c2-c3	Ke1-e2	Ke2-d3	Kd3-e3
						Dh2-g3‡	Dg3-h2†	Se4-c5†	Sc6-e7
29.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kd3-c2
									Lg4-f5†
30.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ke2-e3	Ke3-d3
								Dh2-f4†	Se4-g3
31.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
32.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

1) Zieht Weiß 12. Lc4—d5:, so gewinnt Schwarz durch 12. Lc8—g4, welcher Zug auch folgt, wenn Weiß 12. Dd1—e1 spielt.

2) Zieht Weiß 12. Sf7—h8:, so kann Schwarz 12. d7—d5 spielen und hat genau dieselbe Stellung, wie bei No. 15. nach dem siebenten Zuge. Schwarz kann aber auch statt dessen mit dem Springer g3 den Thurm f1 nehmen und hernach mit seinem Damenspringer nach d4 gehen, wodurch er ebenfalls einen sehr starken Angriff erhält.

3) Spielt Weiß 11. Sf7—h8:, so hat man genau dieselbe Stellung wie bei No. 16. nach dem elften Zuge des Weißen.

4) Spielt Weiß 12. Ld5—f3, so bietet die schwarze Dame auf g3 Schach und dann nimmt der Laufer von g4 nach f3 und erobert die Dame. Geht aber der Laufer von d5 nach g2, so zieht Schwarz 12. Dh3 nach h5, nimmt dann den Springer f7 mit der Dame, rochirt nach g8 und gewinnt.

5) Nimmt Weiß den Springer f1 mit dem Könige oder dem Laufer, so zieht Schwarz 9. Lc5—d4:, nimmt er ihn aber mit der Dame, so zieht Schwarz 9. Sc6—d4: und hernach 10. Th8—f8 und gewinnt.

6) Geht dieser Laufer nach d5, so folgt 11. Sh2—g4, geht er nun nach g2, so folgt 11. Dh4—f2‡ und 12. Sd4—e2.

7) Thäte Weiß diesen Zug nicht, so würde er durch 13. Sh2—f3† sehr in Verlegenheit gesetzt werden.

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lg8—f6.
4. Sf3—g5. Sf6—e4:

14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
Le2-f3:	Dd1-e1†	—						
e4-f3:	Ke8-f8	+						
Ld5-f3:	Kh1-g1	—						
Dg3-f3‡	Df3-f7:	+						
Dd1—	D—e2:	—						
Sd4-e2†	Lg4-e2:	+						
Kg1-h1	Le2-f3:[8])	Dd1-g1	Dg1-h2	Dh2-g1[9])	Dg1-f1	—		
Sh2-f3	e4-f3:	Dg3-h4†	Dh4-e1†	f3-f2	Sd4-c2:[10])	+		
Ke2-d1:	—							
Th8-f8[11])	+							
Kh1-g1	Sb1-d2[14])	Kg1-h1	Kh1-g1[15])	De2-f3	Sh8-f7	Sf7-d6†	—	
Lc5-d4	Dh3-g3†	Dg3-h4†	Lc8-h3	o—o—o	Td8-f8	Kc8-d7	+	
+								
Tf1-e1	d2-d4	—						
o—o—o	Sg3-f5†	+						
Sf7-h8:	—							
Lg4-h3	+							
Ke2-e3	Ke3-e4:	Ke4-d3	Kd3-c4	Kc4-c5:	—			
Lf8-c5†	Dg2-g4†	e5-e4†	e4-f3‡	Ke8-f7:	+			
Ke2-e1	Dd1-e2	Ke1-d1	Tf3-f2:	De2-e5‡	De5-c7‡	c2-c3	Kd1-c2	—
Lf8-e7	Le7-h4†	Se4-f2†	Lh4-f2:	Ke8-f7:	Kf7-e6	Th8-f8	Ta8-d8	+
Sf7-g5	Sg5-h7	Le4-f3:	De2-f2:	—				
h7-h6	Lg4-f3:	Ld4-f2‡	Tf8-f3:	+				
Ld5-e4	Ke3-e2	f3-g4:	—					
Dh2-f4†	Sc5-e4:		+					
Ld5-e4	f3-e3:	Kc2-b3	—					
Sc5-e4:	Lf5-e4‡	Le4-d5†	+					
f3-g4:	Sf7-h8:	c3-c4	c4-d5:	Kd3-c3	+			
Sg3-f1:	o—o—o	Td8-d5‡	Sc6-b4†	Df4-d4†	—			
Kd3-c2	d2-d3	Ld5-f3:	Dd1-f1:	—				
Sg3-f1:	Lg4-f3:	Df4-f7:	Lf8-d6	+				
. .	Sf7-h8:	d2-d3	Kc2-b3	Kb3-a4	Ld5-e4	f3-e4:	Ka4-a5:	Ka5-a4 —
	Lg4-f5†	Df4-h2†	Sc6-a5†	o—o—o	Lf5-e4:	Dh2-f2	Df2-b6†	Td8-d4† +

[8]) Hätte der Springer den Springer genommen, so nimmt der Bauer, zieht sich nun der Laufer nach f1 zurück, so gewinnt Schwarz durch 15. Sd4—e2.

[9]) Setzt Weiß den Springer auf f1 vor, um die schwarze Dame von der Linie e1—h4 zu bringen, so wird derselbe genommen und dann die Damen auf h2 getauscht.

[10]) Es mag nun der Thurm a1, oder der König nach g2 ziehen, so gewinnt Schwarz durch 20. Sc2—e3(†); geht aber der König nach h2, so werden die Damen getauscht und dann der Thurm a1 genommen.

[11]) Weiß verliert nun stets noch Etwas.

[12]) Auf 8. Sf7-h8:, folgt 8. d7—d5 und das Spiel wird wie in No. 12. beim 8. Zuge.

[13]) Spielt Weiß 10. Lc4—d5:, so folgt 10. Lc8—g4 und man hat die am Ende der Anmerkung No. 21. zu No. 12. erwähnte Stellung.

[14]) Zöge Weiß 15. Dc2-d3, so würde Schw. mit der Dame auf g4 Schach bieten und dann durch 16. Lc8—f5 gewinnen.

[15]) Ginge der König nach g2, so würde Schw. 17. Lc8—h3† ziehen und in zwei Zügen die Dame gewinnen oder mat machen.

[16]) Nimmt der Springer f7 den Thurm, so nimmt Schwarz den Laufer c4 und wird den Springer h8 leicht erobern.

[17]) Die folgenden Spiele sind aus Lewis' Treatise S. 137-148 entlehnt. Sie sollen, wie No. 22 zeigen, daß Schw. im Vortheil bleibt.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.
3. Lf1—c4. Sg8—f6.

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
33.	(Lc4-d5:) / (Lc8-g4)	(g2-g3) / (Dh4-h5)	(f2-f3) / (Dh5-h2:)	(c2-c3) / (Dh2-g3†)	(Ke1-e2) / (Dg3-h2†)	(Ke2-e3) / (Dh2-f4†)	(Ke3-d3) / (Se4-g3)	(Kd3-c2) / (Sg3-f1:)
34.	..	..	..	..	..	..	..	..
35.	..	..	..	..	..	..	..	Dd1-e1 / Lg4-f5†
36.	..	..	..	..	..	..	Ke3-e2 / Se4-g3†	Ke2-e1 / Sg3-f1:
37.	..	..	..	..	..	..	..	..
38.	..	..	..	..	..	..	..	..
39.	..	..	..	..	..	..	..	..
40.	..	..	..	..	..	..	..	..
41.	..	..	..	..	..	..	..	Ke2-f1 / Sg3-f2:

Erläuternde Spiele für den Abschnitt VIII.

No. I.

M.... Hanstein.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Sg8—f6
4. Sf3—g5 d7—d5
5. e4—d5: Sf6—d5:
6. Sg5—f7: Ke8—f7:
7. Dd1—f3† Kf7—e6
8. Sb1—c3 Sc6—e7
9. d2—d4 c7—c6
10. d4—e5:. Mit diesem Zuge weicht die Partie von dem §. 4. No. 13. unserer Tabelle ab; indeß gewährt 10. d4—e5: dem Weißen ebenfalls einen starken Angriff.
10. .... Se7—g6
11. o—o Lf8—b4
12. Sc3—d5: c6—d5:
13. Tf1—d1 Sg6—e7, es wäre wohl besser, hier 13. d4—c5: zu nehmen.
14. Lc1—g5 Th8—f8
15. Lg5—e7: Ke6—e7:
16. Df3—b3 Lb4—c5
17. Td1—d5: Lc5—f2†
18. Kg1—h1 Dd8—b6
19. Db3—a3† Ke7—e8
20. Da3—a4† Ke8—e7
21. Ta1—d1 Tf8—f5
22. Td5—d7† Ke7—f8
23. Td7—d8† Kf8—e7
24. Td1—d7‡ Mat.

No. II.

v.H.u.d.L. M....

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Sg8—f6
4. Sf3—g5 d7—d5
5. e4—d5: Sf6—d5:
6. Sg5—f7: Ke8—f7.
7. Dd1—f3† Kf7—e6
8. Sb1—c3 Sc6—e7
9. d2—d4 b7—b5, dies scheint der beste Zug zu sein, weil dadurch ein Tempo zur Deckung für den Springer d5 gewonnen wird. Dennoch bleibt die Lage des schw. Königs, welcher nun schon zwei Bauern für die Figur verloren hat, sehr mißlich.

4. Weiß: Sf3—g5. Schwarz: Sf6—e4:
5. Sg5—f7: Dd8—h4.
6. Th1—f1. d7—d5.

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	
(Sf7-h8:) / (Lg4-f5†)	Ld5-e4 / Lf5-e4‡	f3-e4: / Df4-e4‡	d2-d3 / De4-g2†	Kc2-b3 /	— / +			
Dd1-f1: / Sc6-e7	Ld5-b3 / Lg4-f3:	d2-d3 / Df4-h2†	Lc1-d2 / Lf3-e2	Df1-e1 / Se7-g6	— / +			
Ld5-e4 / Lf5-e4‡	f3-e4: / Sg3-f1:	Sf7-h8: / Lf8-e7	— / +					
Sf7-h8: / o—o—o	Ld5-c6: / b7-c6:	f3-g4: / Df4-g3†	Ke1-f1: / Lf8-c5	d2-d4 / Td8-f8†	— / +			
. .	Ld5-e4 / Lf8-e7	d2-d4 / Le7-h4†	Ke1-f1: / Df4-h2	— / +				
Ke1-f1: / Lg4-h3†	Kf1-e2 / Df4-h2†	Ke2-d3 / Lh3-f5†	Kd3-c4 / Sc6-a5†	Kc4-b5 / Lf5-d7†	Kb5-a5: / b7-b6†	Ka5-a6 / c7-c6	Ld5-c6: / Ld7-c6:	— / +
. .	. .	Ke2-e3 / Sc6-e7	Ld5-c4 / Se7-f5†	Ke3-d3 / Sf5-d6	Sf7-d6: / Lf8-d6:	— / +		
. .	. .	. .	Ld5-b3 / Se7-f5†	Ke3-d3 / Lf8-e7	Sf7-h8: / o—o—o†	+ / —		
Dd1-f1: / Lg4-f3:	d2-d4 / Df4-f5	Sf7-h8: / Lf3-d5‡	Kf2-e1 / Df5-f1‡	Ke1-f1: / g7-g6	— / +			

10. Sc3—b5: c7—c6
11. Sb5—c3 Dd8—b6
12. d4—e5: Lc8—b7
13. Sc3—e4 Db6—b4†
14. Lc1—d2 Db4—c4:
15. Df3—g4† Ke6—e5:
16. f2—f4† Ke5—d4
17. c2—c3† Sd5—c3:
18. Ld2—c3‡ Kd4—e4:
19. f4—f5† Ke4—d5
20. o—o—o† Kd5—c5
21. b2—b4† Kc5—b5
22. a2—a4† Kb5—a4:
23. Dg4—c4: Se7—d5
24. Kc1—b2 Verloren.

No. III.

Bledow. v. Hdl.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Sg8—f6
4. d2—d4, dieser Zug giebt ein gutes Spiel, die Vertheidigung ist aber auch nicht schwer.
4. . . . . e5—d4:
5. e4—e5 d7—d5
6. Lc4—b5 Sf6—e4
7. Sf3—d4: Lc8—d7
8. Lb5—c6: b7—c6:
9. o—o Lf8—e7
10. c2—c4 o—o
11. Sb1—c3 Se4—c3:
12. b2—c3: Le7—c5
13. Lc1—e3 f7—f6
14. Sd4—c6: Ld7—c6:
15. Le3—c5:. Es ist nun deutlich, daß 13. f7—f6 ein Fehler war, jedoch ist der Nachtheil nicht sehr erheblich, weil außer den Damen und den Thürmen nur Laufer auf Feldern verschiedener Farbe im Spiele bleiben.
15. . . . . Tf8—e8
16. e5—f6: Dd8—f6:
17. c4—d5: Lc6—b5
18. Lc5—d4 Df6—f5
19. Tf1—e1 Df5—d5:
20. Te1—e8‡ Lb5—e8:
21. Dd1—e2 Le8—b5
22. De2—e7 Dd5—f7
23. Ta1—e1 a7—a6
24. De7—g5 h7—h6
25. Dg5—g3 Ta8—e8
26. Te1—e8‡ Lb5—e8:
27. h2—h4 Le8—b5
28. h4—h5 Kg8—h7
29. f2—f4 Lb5—e2
30. Ld4—e5 Le2—h5:
31. Dg3—d3† Df7—g6
32. f4—f5 Dg6—b6†

33. Kg1—h2 Db6—b5
34. Dd3—g3 Db5—d7
35. Dg3—f4 Lh5—f7
36. a2—a4 Dd7—d1
37. Le5—c7: Dd1—h5†
38. Kh2—g3 Lf7—e8
39. Df4—e4 Le8—d7
40. f5—f6† Ld7—f5
41. De4—e7 Dh5—g6†
42. Kg3—f3 Dg6—f6:
43. De7—f6: g7—f6:
44. Kf3—f4 Kh7—g6
45. g2—g4 Lf5—c2
46. a4—a5 Kg6—f7
47. Kf4—e3 f6—f5
48. g4—f5: Lc2—f5:
49. Lc7—f4 Kf7—e6
50. Lf4—h6: Ke6—d5
51. Ke3—d2 Lf5—d7
52. Lh6—e3 Ld7—b5 und das Spiel bleibt unentschieden.

No. IV.

(Vrgl. Magdeburger Zeitung 1849 S. 125.)

Müller. Krüger.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Sg8—f6
4. Sf3—g5 d7—d5
5. e4—d5: Sc6—a5
6. Lc4—b5† c7—c6
7. d5—c6: b7—c6:
8. Dd1—f3 Lc8—b7, besser ist wohl Dd8—c7.
9. Lb5—a4 Lf8—d6
10. Sg5—e4, erst d2 — d3 wäre wohl besser.
10. .... Sf6—e4:
11. Df3—e4: o—o
12. o—o c6—c5
13. De4—e2 Dd8—g5
14. g2—g3. Auf f2 — f3 wäre gefolgt: 14. D g5 — h4, 15. S b1 — c3 e5—e4; 16. g2—g3 e4—f3:; 17. g3-h4 f3 — e2; 18. S c6 — e2: c5 — c4; 19. T f1—d1 Ld6—c5†; 20. Kg1—f1 Ta8 nach d8 mit gutem Spiel.
14. .... Dg5—f5
15. d2—d3 c5—c4
16. Sb1—d2 Ta8—d8
17. Sd2—e4 c4—d3:
18. c2—d3: Ld6—c7
19. La4—c2 Sa5—c6
20. Lc1—e3 Sc6—b4
21. Ta1—d1 Sb4—c2:
22. De2—c2: Td8—d3:
23. Td1—d3: Lb7—e4
24. Tf1—d1 Df5—f3
25. Kg1—f1 und das Spiel wird sich ausgleichen.

Eröffnung 1. Abschnitt IX.

Das Springerspiel des Rui Lopez.

(Für die erste Ausgabe bearbeitet vom Herrn Stadtgerichtsrath Mayet.)

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$	2. $\frac{\text{Sg1—f3}}{\text{Sb8—c6}}$	§. 1.	3. $\frac{\text{Lf1—b5}}{\text{d7—d6}}$	Tab. 20. No. 30.
		§. 2.	3. $\frac{}{\text{f7—f5}}$	
		§. 3.	3. $\frac{}{\text{Lf8—c5}}$	Tab. 20. (32—35). Tab. 21. (1—6).
		§. 4.	3. $\frac{}{\text{Lf8—d6}}$	
		§. 5.	3. $\frac{}{\text{a7—a6}}$	Tab. 20 (28—29).
		§. 6.	3. $\frac{}{\text{Sg8—f6}}$	
		§. 7.	3. $\frac{}{\text{Sc6—d4}}$	
		§. 8.	3. $\frac{}{\text{Dd8—f6}}$	

Weiß kann, nachdem in der Springerpartie der angegriffene Königsbauer durch 2. Sb8—c6 gedeckt ist, diesen Damenspringer sogleich mit 3. Lf1—b5 angreifen und somit den Bauer e5 aufs Neue bedrohen. Obgleich nun diese Spielart, bis auf die neueste Zeit, entschieden getadelt worden ist, so ergiebt die folgende Ausführung doch als Resultat, daß der dritte Zug des Weißen Lf1—b5 ein durchaus guter Zug ist, welcher bei einiger Aufmerksamkeit niemals zum Gewinn für Schwarz führen kann, dagegen vielfache Chancen für den Gewinn der Weißen enthält und diesen Letzteren jedenfalls ohne materielles Opfer den Angriff fast länger, als bei irgend einer andern Eröffnung erhält.

Es ist daher auffallend, daß diese Spielart von den älteren Schriftstellern so sehr hat vernachlässigt werden können, und zwar um so mehr, da schon 1561 Rui Lopez, nach dem wir dieses Spiel benannt haben, in der Kritik des Damiano diesen Zug des Laufers, 3. Lf1—b5, in etwa 16 Varianten vom Cap. 9 bis Cap. 14. ausführt, um dadurch zu zeigen, daß der Zug 2. Sb8—c6 nicht so gut sei als 2. d7—d6. So sagt Gustavus Selenus (welcher bekanntlich die Spiele des Lopez 1616 ins Deutsche übertragen hat) S. 309 als Anmerkung am Schlusse eines solchen Spieles: „Der Weisse nimmt, und wird ferner | zur guten anordnung | seines Spieles | einen großen Vortheil haben: dem Schwartzen aber | nutzet es wenig | daß Er | des K. Soldaten | mit der K. Reuter beschützet hat (Sb8—c6): unangesehen | Damianus, unbedachtsam solches vermeynet | und den Zug | des W. K. Schützens | auf seiner K. Reuter | (Lf1—b5) (wie droben | berichtet) gantz vorbey gehet | und wenig inacht nimmt."

In der italienischen Uebersetzung des Lopez von 1584 steht diese Stelle S. 149; Sarratt giebt sie in seiner Uebersetzung des Selenus nicht, da er die Kritik des Damiano fast ganz ausgelassen hat.

Bei ganz richtigem Spiele Seitens des Vertheidigenden, wenn er nämlich 3. Sg8—f6 oder zuvor noch a7—a6 spielt, ist für ihn aber der Zug des Lopez auch durchaus nicht gefährlich, sondern die Partie pflegt gegen die Mitte den entschiedenen Charakter eines Remisspieles anzunehmen. Dieser Ansicht treten auch die jüngsten Autoritäten bei: Staunton 1847, S. 147, und Jaenisch Vol. II., sowie in der Schachzeitung 1848, S. 257, 263, 344, 1849, S. 306, 1850, S. 161.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
§. 1.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-b5 / d7-d6 [1])	Lb5-c6‡ / b7-c6:	d2-d4 / e5-d4:	Dd1-d4: / c6-c5	Dd4-d3 / [2])	— / —
2.	. .	. .	. .	d2-d4 / Lc8-d7	o—o / f7-f5 [3])	d4-e5: / [f5-e4:]	e5-e6 / e4-f3:	Tf1-e1 / Lf8-e7
3.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sc6-e5:	Sf3-e5: / d6-e5:	Lf5-d7‡ / Dd8-d7:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	Lb5-c6: / b7-c6:	d4-e5: / f5-e4:	Sf3-g5 / Ld7-f5
§. 2.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-b5 / f7-f5	[e4-f5:] / e5-e4	Dd1-e2 / Dd8-e7	Lb5-c6: / d7-c6:	Sf3-d4 / c6-c5	Sd4-e6 / Sg8-f6
2.	. .	. .	. .	Lb5-c6: / d7-c6:	Sf3-e5: / Dd8-d4	Dd1-h5† / g7-g6	Se5-g6: / h7-g6:	Dh5-g6† / Ke8-d8
3.	. .	. .	. .	[Dd1-e2] / f5-e4 [5])	Lb5-c6: / d7-c6:	De2-e4: / Lf8-d6	Sf3-e5: / Dd8-e7	d2-d4 / —
4.	. .	. .	. .	— / Sg8-f6	e4-f5: / e5-e4	d2-d3 / Dd8-e7	d3-e4: / Sf6-e4:	Sb1-d2 / d7-d5
§. 3.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-b5 / Lf8-c5	[c2-c3] / d7-d6 [6])	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4† [7])	Sb1-c3 / Lc8-d7	o—o / h7-h6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sg8-e7
3.	. .	. .	. .	(Lb5-c6: / d7-c6:	Sf3-e5: / Dd8-d4	— / —)	. .	— / Sg8-f6
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / a7-a6	Lb5-c6‡ / b7-c6:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ke1-f1 [11]) / d6-d5 [12])	Dd1-a4 / d5-e4:
7.	. .	. .	. .	(c2-c3) / Sg8-f6	Lb5-c6: / d7-c6:	Sf3-e5: / Sf6-e4:	d2-d4 / Lc5-e7	— / —
8.	. .	. .	. .	. .	[d2-d4] / e5-d4:	e4-e5 / Sf6-e4	Dd1-e2 [13]) / d7-d5	e5-d6: / o—o
9.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dd8-e7	Lb5-c6: / b7-c6:	o—o / —

[1]) Dieser Zug ist zwar sicher, wir empfehlen aber besonders 3. Sg8—f6.

[2]) So lange Lf8 noch durch d6 beschränkt und f7—f5 gehindert wird, scheint Weiß einen kleinen, jedoch nicht entscheidenden Positionsvortheil zu besitzen.

[3]) Als ganz sicher kann 5. Lf8—e7 geschehen.

[4]) Es folgt 17. c2—d3:, Lf8—d6; 18. Lc1 nach e3, Se8—f6 und Schwarz wird einen der verdoppelten Bauern verlieren.

[5]) Auf d7—d6 erlangte 5. e4—f5:, Lc8—f5:; 6. d2—d4 Vortheil.

[6]) Diesen Zug tadelt Lewis S. 241 in seinem Treatise und empfiehlt Dd8—f6 oder 4. Sg8—e7. Beide Züge sind jedoch nicht besser als 4. d7—d6, und das Versehen liegt vielmehr darin, daß Schwarz 3. Lf8 nach c5 statt 3. Sg8—f6 oder a7—a6 gezogen hat.

[7]) Ginge der Laufer nach b6 zurück, so würde W. mit 7. d4—d5 mindestens einen Bauer gewinnen. Die Folge wäre alsdann:

7. d4 — d5 a7—a6
8. Dd1—a4 rc. Wenn es scheint, als könnte Weiß durch 8. Lb5—a4 statt 8. Dd1—a4 eine Figur gewinnen, so ist dies doch nicht richtig; Schw. würde mit 8. Lb6 nach a5 Schach geben, was sich auch immer vorsetzte, abtauschen, und dann mit 9. b7—b5 den Laufer auf a4 angreifen, wo alsdann immer nur ein Bauer gewonnen werden kann.

[8]) Weiß steht besser; auch bleibt das Spiel der Schwarzen noch lange Zeit sehr beengt.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Dd1-f3:	e6-d7†	Df3-e2	Sb1-c3	Lc1-e3	—		
Sg8-f6	Dd8-d7:	Kg8-f7	Th8-e8		—		
Dd1-d7†	e4-f5:	f2-f4	+				
Ke8-d7:	Sg8-e7		—				
e5-e6	f2-f3	Sb1-c3	f3-e4:	Sg5-e4:	Lc1-g5	Lg5-e7:	Dd1-g4 +
Lf5-g6	Sg8-f6	d6-d5	Sf6-e4:	d5-e4:	Lf8-e7	Dd8-e7:	
Sb1-c3	f5-e6:	De2-b5†	Db5-c6†	o-o	Tf1-e1	d2-d3	Te1-e8 +
Lc8-e6:	De7-e6:	De6-c6	b7-c6:	o-o-o	Td8-e8	e4-d3:	Sf8-e8 4)
d2-d3							
Sg8-e7	+						
+							
—							
Sf3-d4	+						
Sc3-d5	a2-a3	Lb5-d7†	b2-b4	a3-a4	Sd4-b6:	+	
Lb4-a5	Sc6-e7	Dd8-d7:	La5-b6	c7-c6	a7-b6: 8)		
Dd1-b3	Lb5-c4	d4-d5	Sf3-e5:	Db3-b7:	+		
Lb4-a5	o-o	Sc6-e5 9)	d6-e5:		—		
Lc1-g5	b2-c3:	Lg5-f6:	Sf3-d2 10)	+			
Lb4-c3:	h7-h6	Dd8-f6:					
	Lg5-f6:	Lb5-d7†	Dd1-b3	Db3-b7:	b2-c3:	+	
Sc6-e7	g7-f6:	Dd8-d7:	Lb4-c3:	o-o		—	
Dd1-a4	b2-c3:	Da4-a5	—				
Lb4-c3†	Lc8-d7		—				
Lb5-c6†	Da4-c6†	Dc6-e4:	De4-c2	Lc1-e3	+		
b7-c6:	Kg8-f8	Sg8-f6	Lc8-b7				
d6-c7 14)	o-o	Lb5-c4	Lc4-d3	Sb1-d2	—		
Dd8-d5	Lc8-g4	Dd5-f5	Tf8-e8	Lg4-f3:	—		
+							

9) Schwarz darf nicht 11. La5—c3: ziehen, denn in diesem Falle würde Weiß mit 12. d5—c6: eine Figur gewinnen, da beide Läufer des Schwarzen angegriffen werden, und derselbe sie nicht zugleich aus dem Angriffe ziehen kann.

10) W. steht besser, indem er das Centrum inne hat und dasselbe durch 13. f2—f4 noch bedeutend verstärken kann, wenn Schwarz dem nicht durch 12. g7—g5 begegnet, wodurch er sich aber die kurze Rochade unmöglich macht und sein Spiel sehr bloß giebt.

11) Zog Weiß 7. Sb1—c3 oder 7. Lc1—d2, so hatte er immer den Vortheil, mit seinen Bauern das Centrum einzunehmen. Weiß konnte auch sehr gut 7. Ke1—e2 spielen, welches in einem kleinen zu Lausanne 1698 gedruckten Werke ausgeführt ist. Dies Buch enthält mehre gute Züge und führt den Titel: Traitté du Jeu Royal des Echets. Par B. A. D. R. G. S.

12) Auf 7. Lc8—d7 würde 8. Dd1—a4 u. auf 7. a7—a6, 8. Lb5—c6† und 9. Dd1—a4 folgen.

13) Mit 7. c3—d4:, Lc5—b4†; 8. Lc1—d2 würde Weiß eine bessere Stellung sich bereiten.

14) Jetzt würde 10. Lb5—c4, Dd5—f5; 11. Lc4—d3, Tf8—e8; 12. Sb1—d2 einen Offizier erobern, aber 12. Df5—g6 und Lc8—f5 ihn zurückgewinnen.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
10.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Sg1-f3) / (Sb8-c6)	(Lf1-b5) / (Lf8-c5)	(c2-c3) / (Sg8-e7)	d2-d4 [1]) / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4†	Sb1-c3 / a7-a6 [2])	Lb5-c6: / Se7-c6:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [d7-d5]	e4-d5: / Dd8-d5:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf3-e5 / o—o
13.	. .	. .	. .	. .	o—o / a7-a6	Lb5-a4 / o—o [6])	d2-d4 / [e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b6
14.	. .	. .	. .	. .	/ o—o	d2-d4 / e5-d4:	c2-d4: / Lc5-b6	d4-d5 / Sc6-b8
15.	. .	. .	. .	/ f7-f5	Lb5-c6: / d7-c6:	Sf3-e5: / Dd8-h4	o—o / f5-e4:	Dd1-b3 / Dh4-e7
16.	. .	. .	. .	/ Dd8-f6 [9])	o—o / Sg8-e7	d2-d4 / e5-d4:	Lc1-g5 / Df6-g6	Lg5-e7: / Sc6-e7:
§. 4.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-b5 / Lf8-d6	c2-c3 / a7-a6	Lb5-a4 [12]) / b7-b5	La4-b3 / Sg8-f6	o—o / o—o	Tf1-e1 / Tf8-e8
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-e4	Tf1-e1 / f7-f5
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Se4-f6
8.	. .	. .	. .	. .	Lb5-c6: / d7-c6:	d2-d4 / Lc8-g4	d4-e5: / Lg4-f3:	g2-f3: / Ld6-e5:
9.	. .	. .	. .	Lb5-c6: / d7-c6:	d2-d4 / e5-d4:	Sf3-d4: / Sg8-f6	— / —	

[1]) Weiß thäte noch besser 5. o—o.

[2]) Dieser Zug ist fehlerhaft. Richtig wäre 7. d7—d5. Hingegen hat auch Weiß im siebenten Zuge nicht gut gespielt, da er mit 7. Lc1—d2 Lb4—d2÷ 8. Dd1—d2: das Centrum behaupten konnte.

[3]) Besser als 9. Sc6—a4, weil der Springer auf letzterem Punkte eben so wenig Wirksamkeit hat und mehr Angriffen ausgesetzt ist.

[4]) Wäre der Springer c6 vorhin nach a4 gegangen, so würde die Dame d4—c3 nehmen und den Springer angreifen, wodurch der Bauer g7 der Schwarzen verloren ginge.

[5]) Die völlige Einsperrung der Schwarzen muß Weiß wohl zum Gewinne führen.

[6]) 6. b7—b5 wäre nicht gut, weil er den Laufer nur zwänge, auf ein Feld zu gehen, welches er später von selbst einnehmen wird.

[7]) Schwarz könnte auch Se7—d6 versuchen, worauf aber 10. d6—c7:, Dd8—c7: oder Lb6—c7:; 11. Sb1—c3 ein überlegenes Spiel gewinnt.

[8]) Bei 11. Dd6—d3 würde 11. d7—d5 das schwarze Spiel freimachen. Jetzt, da die Dame auf a3 steht, ist d7—d5 wegen Tf1—d1 bedenklich.

[9]) Diesen Zug empfiehlt Ponziani, 1782, S. 115, indem er bemerkt, daß Schwarz auf 5. Lb5—c6: mit 5. Df6—c6: u. dann auf 6. d2—d4 mit 6. D. c6—e4÷ antwortet. Indessen hindert der Zug der Dame nach f6 Weiß nicht, sogleich 5. d2—d4 zu ziehen, nämlich:

5. d2—d4 e5—d4:
6. e4—e5 Sc6—e5:
7. Dd1—e2 u. Schwarz verliert einen

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
d4-d5	Dd1-d4	b2-c3: [4])	c3-c4	Lc1-b2	+ [5])			
Sc6-a7 [3])	Lb4-c3‡	o-o	Tf8-e8	f7-f6				
o-o	Lb5-c6‡	b2-c3:	—					
Lb4-c3:	Se7-c6:	o—o	—					
e4-d5:	Lb5-c6:	o—o	b2-c3:	d4-e5:	—			
Dd8-d5:	Se7-c6:	Lb4-c3:	Sc6-e5:	Dd5-e5:	+			
d4-d5	+							
Sc6-b8								
[d5-d6]	Dd1-d6:	Dd6-a3 [8])	+					
c7-d6 [7])	Lb6-c7							
d2-d4	Lc1-f4	Sb2-d2	Ta1-e1	a2-b3:	f2-f3	+		
Lc5-d6	Sg8-f6	De7-e6	De6-b3:	Lc8-f5		—		
c3-d4:	Sb1-c3 [10])	—						
Lc5-b6	o—o	—						
Sf3-g5	f2-f4	d2-d4	Sg5-f7:	e4-e5	e5-f6:	Dd1-h5	Lb3-f7‡	Te1-e8† +
Te8-e7	e5-f4:	h7-h6	Te7-f7:	Ld6-e7	Le7-f6:	Dd8-f8	Df8-f7:	—
. .	. .	. .	. .		d4-e5:	Kg1-h1	+	
				Sc6-e5:	Ld6-c5†		—	
. .		d2-d4	e4-e5	Kg1-f1 [13])	+			
	Ld6-c5†	e5-d4:	d4-c3‡		—			
. .		f4-e5:	e5-f6:	Dd1-h5	h2-h4	Dh5-h8‡	h4-g5:	d2-d4 +
	h7-h6	h6-g5:	g7-f6:	Kg8-g7	Dd8-h8	Kg7-h8:	f6-g5:	f7-f6 [14]) —
Lb3-d5	d2-d3	Sf3-e5:	Ld5-c6:	Te1-e5‡	Te5-f5 [15])	+		
Lc8-b7	Se4-f6	Ld6-e5:	Lb7-c6:	Ke8-f7		—		
. .	. .		Ld5-b7:	d3-d4	d4-e5:	+		
		Sc6-e5:	Ta8-a7	Ta7-b7:		—		
d2-d4	Lc1-g5	Lg5-f6:	Te1-e4‡	d4-d5	Sf3-d4	Dd1-d4:	Sb1-d2 [16])	
e5-e4	Ld6-e7	Le7-f6:	Sc6-e7	d7-d6	Lf6-d4:	o-o		
Dd1-d8‡	f3-f4	— [17])						
Ta8-d8:	Le5-d6	—						

Offizier. Weiß kann also auch hier seine Bauern auf der Mitte des Brettes vereinigen.

[10]) Weiß hat den Vortheil des Centrums, welcher hier jedoch wenig erheblich zu sein scheint.

[11]) Gegen diesen Zug, so untheoretisch er auch sein mag, ist es dennoch für Weiß sehr schwer zu spielen. Durch den einzigen Zug Lb5—c6: würde er dem Schwarzen eine gute Stellung verschaffen.

[12]) Der Tausch des Laufers gegen den Springer würde wieder den Laufer c8 in Thätigkeit setzen und ist daher nicht gut.

[13]) Es ist besser, den König an den Thurm heran zu ziehen, weil so der Thurm zweimal gedeckt wird und also der feindliche Springer genommen werden kann, wenn er nicht nach e8 sich zurückzieht, in welchem Falle dann Weiß durch 14. Dd1—h5 gewinnt. Am besten ist wohl 13. h7—h6, weil nur Thurm gegen Laufer und Bauer verloren geht.

[14]) Es konnte nun folgen:

18. e4—e5 Lc8—b7

19. Te1—f1 f6—e5:, nach 19. Sc6—e5: könnte Schw. den weißen König von g1-g3 treiben, wo er aber sicher stände.

20. Lc1—g5: und Weiß steht besser.

[15]) Auf 9. Se4—f6, statt 9. Lc8—b7, würde ungefähr dasselbe Spiel gefolgt sein; zwar würde der Thurm 14. Te5—f5: dann, wegen des Laufers auf c8, nicht haben nehmen können, dafür hätte aber Schwarz den König nicht auf f7, sondern auf f8 ziehen müssen.

[16]) Weiß steht wohl, ungeachtet des vorgerückten Bauers d5, nur unbedeutend im Vortheil.

[17]) Die Weißen stehen nur sehr wenig besser.

§. 5.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-b5 / a7-a6 [1])	Lb5-c6: / d7-c6:	Sf3-e5: / Dd8-d4	f2-f4 [2]) / Dd4-e4†	— / —	
2.	. .	. .	. .	. .	o—o / Lf8-d6	d2-d4 / e5-d4:	Dd1-d4: / f7-f6	Tf1-e1 / Sg8-e7
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	Lb5-a4 / Lf8-c5	c2-c3 / b7-b5	La4-b3 / d7-d6	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b6
7.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dd8-e7	a2-a4 / Ta8-b8	a4-b5: / a6-b5:
8.	. .	. .	. .	— / Sg8-f6	d2-d3 / b7-b5	La4-b3 / Lf8-c5	c2-c3 / d7-d6	d3-d4 / Lc5-b6
§. 6.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lf1-b5 / [Sg8-f6]	d2-d3 / Lf8-c5 [6])	c2-c3 / d7-d6	d3-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4†	[Ke1-f1 [7])] /
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / Sf6-e4:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	— / [Dd8-e7]	o—o / o—o [8])	d3-d4 / Lc5-b6	Lc1-g5 [9]) / d7-d6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	Lb5-c6† / b7-c6:	Lc1-e3 / Lc5-b6	Dd1-a4 / Lc8-d7
6.	. .	. .	. .	. .	Lb5-c6: / d7-c6:	Sf3-e5: [10]) / Dd8-d4	Lc1-e3 [11]) / Dd4-e5:	d3-d4 / De5-e4:
7.	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2 / d7-d6	Lb5-c6: / b7-c6:	— / —	
8.	. .	. .	. .	o—o / Sf6-e4:	Tf1-e1 / Se4-f6	Sf3-e5: / Sc6-e5:	Te1-e5‡ / Lf8-e7	Dd1-e2 / c7-c6
9.	. .	. .	. .	. .	. .	Lb5-c6: / d7-c6:	Te1-e5‡ / [Lf8-e7]	Dd1-e1 / h7-h6
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2 / Sf6-g4
11. 12.	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2 / Se4-f6	— / —	— / Lc8-e6	Sf3-g5 / Dd8-d6

[1]) Dieser Zug, welchen der Anonimo Modenese angiebt, kann sehr gut geschehen. Hätte Weiß aber die Absicht, sogleich Sc6 zu nehmen, so würde Schwarz durch 3. Sg8 nach f6 statt a7—a6 dann wegen des Angriffs auf e4 noch etwas besser entwickelt sein.

[2]) Statt 6. f2—f4 kann Weiß auch 6. Se5 nach d3, f3 oder g4 ziehen, das Resultat bleibt jedoch immer dasselbe.

[3]) Cozio I. S. 250, bricht hier mit der Bemerkung ab, daß Weiß ein schönes Spiel habe. Die Partie steht jedoch, wie die folgenden Züge ergeben, für Schwarz nicht ungünstig.

[4]) Zöge der Laufer g5 sich zurück, gleichviel wohin, so würde mit 14. Sf5—h4 der Bauer genöthigt sein, auf g3 vorzugehen und Schw. dann mit 15. Sb4—f3† mindestens einen Thurm gegen einen Spr. gewinnen. Zöge aber W. 14. Dc3—b3, so würde der König von g8—h8 gehen und im Uebrigen die Folge ganz dieselbe sein. Die Deckung des Laufers endlich mit 14. h2—h4 würde durch 14. h7—h6 nutzlos gemacht werden.

[5]) Statt des Springers den Laufer g5 zu neh-

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
e4-e5	Sf3-e5:	Lc1-g5 [3])	Se5-c4	Te1-e8:	Te8-f8‡	Sc4-d6:	Sd6-c8:	Sb1-a3 —
f6-e5:	o—o	Dd8-e8	Se7-f5	Sf5-d4:	Kg8-f8:	Sd4-c2:	Ta8-c8:	Sc2-a1 +
				Dd4-c3	Sc4-d6: [4]) —			
. .	. .	. .	. .	De8-g6	c7-d6: [5]) —			
			Sb1-d2	Dd4-c3	—			
. .	. .	. .	Se7-f5	De8-h5	—			
			Lg5-e7:	Sb1-d2	—			
. .	. .	. .	De8-e7:	Lc8-e6	—			
Lb3-d5	Sb1-c3	Lc1-e3	g2-f3:	—				
Sg8-e7	Lc8-g4	Lg4-f3:		—				
o—o	d2-d4	Lc1-g5	Dd1-d3	—				
Sg8-f6	Lc5-b6	d7-d6	Lc8-d7	—				
d4-e5:	Dd1-d8‡	Sf3-e5:	Lb3-d5	—				
d6-e5:	Sc6-d8:	Sf6-e4:	Lc8-b7	—				
+								
—								

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
d4-d5	b2-c3:	Dd1-d3	Dd3-b5:	Db5-b2	Sf3-e5:	f2-f4	f4-e5:	
Lb4-c3‡	Se4-c3:	Sc3-b5:	a7-a6	Sc6-e5	Dd8-e7	d5-e5:	o—o	+
	b2-c3:	Lc1-d2	Ke1-f1	d5-c6:	Dd1-a1:	Lb5-c6	—	
Se4-c3:	Lb4-c3†	Dd8-e7†	Lc3-a1	o—o	b7-c6:		—	
Lb5-c6:	d4-e5:	Dd1-a4	Lg5-h4	Sb1-d4	Lh4-g3	Sc2-c4	—	
b7-c6:	d6-e5:	h7-h6	Lc8-b7	g7-g5	Sf6-d7	f7-f6	—	
—								
—								
d4-c5:	+							
De4-g2:	—							

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
Lb5-a4	Te5-e3	—						
d7-d6	Lc8-e6	— [12])						
c2-c3	Te5-e4	Dd1-e2	h2-h3	Te4-e5	De2-f1			
Sf6-g4	c6-c5	c7-c6	Sg4-f6	Lc8-e6	Le7-d6	+		
Te5-e4	Te4-d4	h2-h3	Sf3-e5	Td4-d7:	De2-h5†	Se5-g6:	Dh5-h4	
f7-f5	Lc8-d7	Sg5-f6	Dd8-c8	Sf6-d7:	g7-g6	Sd7-f6	Dc8-e6	+
Dd1-e2	Te5-e6‡ [13])	Sg4-e6:	—					
Sf6-d7	f7-e6:	Sd7-e5	+					

men, wäre falsch, weil Weiß mit 15. Dc3 nach b3 Schach geben, und wenn dann der König, wie er nicht anders könnte, auf h8 ginge, mit 16. Sd6—f7 einen Thurm gegen einen Springer gewinnen würde.

[6]) Mit 4. d7—d6; Sc2—c3, Lf8—e7 erlangte Schwarz ein etwas beengtes, aber sicheres Spiel. Uebrigens konnte hier sehr gut 4. Lf8—d6 geschehen.

[7]) Nach dem letzten, von Petroff in der Schachzeitung 1848, S. 345, angegebenen Zuge gewinnt Weiß wenigstens einen Bauer.

[8]) Minder rathsam für Schw. ist 6. a7—a6; 7. Lb5—c6:, d7—c6:; 8. d3—d4, Lc5 nach b6; 9. Sf3—b5:, Sf6—c4:; 10. Tf1—e1.

[9]) Auf 8. Lb5—c6: darf b7—c6: oder d7 nach c6: nehmen.

[10]) Auf 6. o—o folgt 6. Lc8—g4.

[11]) Der einzige Zug, mit welchem man das Mat auf f2 decken kann, ohne den Springer e5 ganz umsonst zu verlieren.

[12]) Schwarz steht in diesem Falle etwas besser.

[13]) Wenn der Thurm nach e3 ginge, würde Weiß in der Folge einen Bauer gewinnen.

§. 6.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
13.	(e2-e4) (e7-e5)	(Sg1-f3) (Sb8-c6)	Lf1-b5 Sg8-f6	Dd1-e2 [a7-a6 1)]	Lb5-c6: d7-c6:	Sf3-e5: Dd8-d4	Se5-f3 Dd4-e4:	— —
14.	. .	. .	. .	. .	Lb5-a4 2) b7-b5	La4-b3 Lf8-c5	Lb3-d5 Dd8-e7 3)	c2-c3 Lc8-b7
15.	. .	. .	. .	. .	. . .	. .	a2-a4 Ta8-b8	a5-b5: a6-b5:
16.	. .	. .	. .	. .	 Lf8-e7	c2-c3 b7-b5	La4-b3 o—o	Lb3-d5 4) Tf8-e8
17.	. .	. .	. .	 Lf8-d6	d2-d4 Sc6-d4:	Sf3-d4: e5-d4:	e4-e5 o—o	o—o Tf8-e8
18.	. .	. .	. .	. .	Lb5-c6: d7-c6:	d2-d4 e5-d4:	e4-e5 o—o	c2-c3 d4-d3
19.	. .	. .	. .	. .	c2-c3 o—o	d2-d4 e5-d4:	Lc1-g5 h7-h6	Lg5-f6: Dd8--f6:
20.	. .	. .	. .	 Lf8-c5	Lb5-c6: d7-c6:	Sf3-e5: Dd8-d4	Se5-d3 Lc5-b6	f2-f3 7)
21.	. .	. .	. .	Sb1-c3 Lf8-b4	Sc3-d5 Sf6-d5:	e4-d5: Sc6-d4	Sf3-d4: e5-d4:	Dd1-e2† Dd8-e7
22.	. .	. .	. .	. .	Lb5-c6: d7-c6:	Sf3-e5: Lb4-c3:	b2-c3: Sf6-e4:	Dd1-e1 Dd8-d5
23.	. .	. .	. .	d2-d4 Sc6-d4:	Sf3-d4: e5-d4:	e4-e5 c7-c6	e5-f6: Dd1-a5†	c2-c3 Da5-b5:
24.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-d4: c7-c6	Lb5-c4 d7-d5	e4-d5: Sf6-d5:
§. 7.								
1.	e2-e4 e7-e5	Sg1-f3 Sb8-c6	Lf1-b5 Sc6-d4	Sf3-d4: e5-d4:	Dd1-h5 9) Sg8-f6	Dh5-e5† Dd8-e7	De5-e7† Lf8-e7:	— —
2.	. .	. .	. .	. .	[d2-d3] c7-c6	Lc5-c4 g7-g6 10)	+ 	
3.	. .	. .	. . .	. .	 Lf8-c5	Dd1-h5 Dd8-e7	Lc1-g5 Lc5-b4† 11)	c2-c3 d4-c3:
§. 8.								
1.	e2-e4 e7-e5	Sg1-f3 Sb8-c6	Lf1-b5 Dd8-f6	c2-c3 13) a7-a6	Lb5-c6: Df6-c6:	o—o Dc6-e4:	Sf3-e5: Lf8-e7	Tf1-e1 De4-f5

1) Dieser Zug und 4. Lf8—d6 sind die richtigen. Durch 4. Lf8—e7 geht zwar auch nichts verloren, doch bleibt das Spiel der Schwarzen etwas mehr eingeschlossen.

2) Ginge Lc4, so glich 5. Lf8—c5; 6. c2 nach c3, o—o das Spiel aus.

3) Jaenisch läßt im Palamède 1848 hier sehr gut rochiren, am einfachsten wäre aber wohl 7. Sf6—d5:, 8. e4—d5:, Sc6—b4 mit gleichem Spiel.

4) Geschieht 8. d2—d4, e5—d4:; 9. c3—d4:, d7—d5 oder 9. e4—e5, d4—d3; 10. De2—d3:, Sf6—g4, so ist das Spiel ebenfalls ausgeglichen.

5) Geht nun 10. f2—f4, so bekommt Schw. einen schönen Angriff durch 11. Ld6—e5:; 12. f4—e5:, Lc8—g4; 13. De2—e3, Tc8—e5:; 14. d2—d3, Sf6—d5 u. s. w.

6) Auf 10. Dd3—e3 oder e2 folgt 10. Tf8 nach e8.

7) Oder 8. e4—e5, oder 8. Sb1—c3. 8. f2 nach f3 ist jedoch der beste Zug, weil c2 nach c3 und demnächst Sd3—f2 folgen kann.

8) Da der Damenbauer nicht über die Mitte des Brettes hinaus gerückt ist, übrigens von zwei Laufern unterstützt und nöthigenfalls durch die Rochade nach der Damenseite auch durch den Thurm gedeckt werden kann, so steht Schwarz mindestens eben so gut wie Weiß.

9) Der Zug 4. d2—d3 ist besser als 4. Dd1 nach h5.

10) Schwarz thut diesen Zug, um der Dame das Feld h5 zu wehren, welches sie eingenommen haben würde, falls 6. Lf8—c5 geschah. Das Spiel der Weißen ist zwar besser geornnet, doch wird Schwarz wohl die Partie remise machen können.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
o—o	d2-d4	—						
d7-d6	Lc5-b6	—						
Sb1-c3	Sc3-d5	o—o	h2-h3	—				
b5-b4	o—o	d7-d6	Lc8-e6	—				
Ld5-c6:	Sf3-e5:	d2-d4 [8])	f2-f4	c3-d4:	—			
d7-c6:	Le7-d6	c6-c5	c5-d4:	c7-c5	—			
Lc1-f4	—							
Sf6-d5	+							
De2-d3:	o—o [6])	Tf1-e1	Lc1-f4	Sf3-e5:	Dd3-d6:	Lf4-e5:		
Dd8-e7	Ld6-e5:	Sf6-d7	De7-d6	Sd7-e5:	c7-d6:	Tf8-e8	+	
Lb5-c6:	De2-d3:	—						
d4-d3	d7-c6:	—						
+								
—								
—								
—								
f2-f4	c3-c4	Ta1-b1	d2-d3	Se5-f3	Lc1-e3	Le3-d2	o—o	De2-f2 —
o—o	Dd5-d4	Se4-d6	f7-f6	Dd4-c5	Dc5-a5†	Da5-h5	Tf8-e8	c6-c5 —
Dd1-d4:	Dd4-f6:	—						
g7-f6:	Th8-g8	—						
Lc4-d5:	Dd4-d5:	—						
Dd8-d5:	c6-d5: [8])	—						
b2-c3:	Lb5-c4	+						
De7 c5	g7-g6 [12])	—						
d2-d4	Se5-f3	—						
d7-d6	Lc8 e6	—						

[11]) Schwarz ist zu diesem Zuge nicht gezwungen, er könnte z. B. 7. De7—f8 ziehen, aber immer wird Weiß etwas freier zu stehen kommen.

[12]) Es könnte nun folgen:
11. Dh5—f3 Dc5—g5:
12. Df3—f7† Ke8—d8
13. c3—b4: und Weiß steht wohl auf Gewinn.

[13]) Weiß sollte hier 4. Sb1—c3 ziehen, denn dadurch würde er in Vortheil kommen.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt IX.

No. I.

Hanstein. — v. HudL.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 Lf8—c5, wir halten zwar 3. Sg8—f6 für den allein correcten Zug, allein es läßt sich die lebende Partie auch mit den hier angewendeten Zügen vertheidigen.
4. o—o Sg8—e7
5. c2—c3 o—o
6. b2—b4 Lc5—b6
7. a2—a4 a7—a6
8. Lb5—c4 d7—d6
9. d2—d3 h7—h6
10. Lc1—e3 Lb6—a7
11. Sb1—d2 Kg8—h8
12. Dd1—b3 f7—f6

13. L e3 — a7: T a8 — a7:
14. S f3 — h4 f5 — f4
15. L c4 — f7 K h8 — h7
16. S h4 — f3 g7 — g6
17. d3 — d4 K h7 — g7
18. L f7 — c4 g6 — g5
19. L c4 — e2 g5 — g4
20. S f3 — e1. Die Spielart des Weißen, welche er hier befolgt, ist nicht zu empfehlen, denn es ist stets gefährlich, die feindlichen Bauern gegen den König vorrücken zu lassen, ohne ihnen selbst wenigstens einen Bauer entgegen zu ziehen. Man wählt im Allgemeinen hierzu am besten den Lauferbauer, und zieht, wenn dennoch einer der beiden andern Bauern von einem feindlichen angegriffen wird, dann bei diesem letztern vorbei. Auf diese Art wird eine sichere Stellung für den König erlangt.
20. . . . . . S e7 — g6
21. d4 — d5 S c6 — e7
22. D b3 — d1 h6 — h5
23. c3 — c4 S e7 — g8
24. T a1 — a3 D d8 — g5
25. D d1 — c2 S g8 — f6
26. c4 — c5 d6 — c5:
27. b4 — c5: h5 — h4
28. K g1 — h1 g4 — g3
29. S e1 — f3 D g5 — h6
30. h2 — h3 S f6 — g4
31. K h1 — g1. Hätte Weiß den Springer g4 genommen, so spielte Schwarz h4 — h3.
31. . . . . . . g3 — f2†
32. T f1 — f2: S g4 — f2:
33. K g1 — f2: K g7 — h8
34. D c2 — b2 D h6 — g7
35. S d2 — c4 T f8 — e8
36. T a3 — b3 D g7 — f6
37. S c4 — a5 S g6 — e7. Dieser Zug geschieht in der Absicht, auf 38. S f3 nach e5: mit 38. S e7 — d5: zu antworten.
38. S a5 — b7: L c8 — b7:
39. T b3 — b7: T a7 — b7:
40. D b2 — b7: D f6 — g7
41. L e2 — f1 D g7 — g6
42. D b7 — a6: D g6 — e4:
43. D a6 — h6† K h8 — g8
44. D h6 — e6† K g8 — g7
45. D e6 — e5† D e4 — e5:
46. S f3 — e5: S e7 — d5:
47. S e5 — f3 S d5 — c3
48. S f3 — h4: S c3 — e4†
47. K f2 — f3 S e4 — c5:
50. L f1 — b5 T e8 — a8
51. K f3 — f4: S c6 — a7:
52. S h4 — f5† K g7 — f8
53. g2 — g4 T a8 — a5
54. L b5 — c4 S a4 — b6
55. L c4 — d3 c7 — c5
56. h3 — h4 c5 — c4
57. L d3 — c2 S b6 — d5†
58. K f4 — e4 S d5 — f6†
59. K e4 — d4 S f6 — g4:
60. K d4 — c4: und die Partie bleibt unentschieden.

No. II.

. . . . . v. H. u. d. L.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S b8 — c6
3. L f1 — b5 L f8 — c5
4. c2 — c3 S g8 — e7
5. o — o. Bis hierher ist das Spiel ganz aus dem Lopez entnommen. Statt des letzten Zuges, welchen Lopez nicht machen konnte, da er nur mit dem Könige sprang und nie rochirte, zieht er aber 5. d2 — d4, und giebt übrigens dem Nachziehenden auch bald darauf Gelegenheit, das Centrum wieder zu sprengen und das Spiel auszugleichen.
5. . . . . . . o — o
6. S f3 — e5: S c6 — e5:
7. d2 — d4 c7 — c6
8. L b5 — e2, vielleicht stände der Laufer auf a4 etwas besser.
8. . . . . . . L c5 — d6
9. d4 — e5: L d6 — e5:
10. f2 — f4 L e5 — c7
11. K g1 — h1 d7 — d5
12. e4 — e5 f7 — f6
13. e5 — f6: T f8 — f6:
14. c3 — c4 d5 — d4
15. S b1 — a3 L c8 — f5
16. D d1 — b3 b7 — b6
17. L e2 — f3 L f5 — e6
18. g2 — g3 T a8 — b8
19. T f1 — d1 c6 — c5
20. S a3 — b5 a7 — a6
21. S b5 — c7: D d8 — c7:
22. D b3 — d3 T b8 — e8
23. b2 — b4 S e7 — f5
24. T a1 — b1 S f5 — e3
25. L c1 — e3: L e6 — f5

26. Lf3—d5† Kg8—h8
27. Dd3—a3 d4—e3:, vielleicht wäre es besser, den Thurm zu nehmen.
28. Tb1—b3 e3—e2
29. Td1—e1 Lf5—e4†
30. Ld5—e4: Te8—e4:
31. Da3—a6: Dc7—c6
32. b4—b5 Dc6—e8
33. Tb3—b2 Tf6—e6
34. Kh1—g1 De8—h5
35. Da6—a8† Te6—e8
36. Da8—d5 Dh5—g4
37. a2—a4 h7—h6
38. a4—a5 Te4—d4
39. Dd5—f7 Dg4—f3†
40. Kf2—g1 Td3—d1
41. Df7—f8† Kh8—h7
42. Df8—f5† Kh7—g8
43. Df5—c8† Kg8—f7
44. Dc8—c7† Te3—e7 und gewinnt. Auf 44. Dc8—f5† hätte Kf7—e7 entschieden.

No. III.

(Vergl. Schachzeitung 1847, S. 208.)

Hanstein. v. d. Lasa.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 Lf8—c5
4. c2—c3 Sg8—e7
5. o—o o—o
6. d2—d4 e5—d4:
7. c3—d4: Lc5—b6
8. d4—d5 Sc6—b8
9. d5—d6 c7—d6:
10. Dd1—d6: Lb6—c7
11. Dd6—d3. Noch günstiger würde Dd6—a3 sein.
11. . . . . . d7—d5
12. Sb1—c3 d5—e4:
13. Dd3—e4: Sb8—c6
14. Lc1—g5 f7—f6
15. Ta1—d1 Dd8—e8
16. Tf1—e1 Dg8—g6
17. Lb5—c6: Se7—c6:
18. De4—g6: h7—g6:
19. Sc3—d5 Lc7—a5
20. Lg5—d2 La5—d2:
21. Td1—d2: Lc8—g4
22. Sf3—d4 Ta8—e8
23. Te1—e8: Tf8—e8:
24. f2—f3 Sc6—d4
25. Td2—d4: Lg4—e6
26. Td4—e4 Kg8—f7
27. Sd5—c7 Te8—e7
28. Sc7—b5 Te7—d7
29. Sb5—c3 f6—f5. Die Partie wurde als unentschieden abgebrochen.

Eröffnung 1. Abschnitt X.

Lauferbauer der Dame im Springerspiel.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$ 2. $\frac{\text{Sg1—f3}}{\text{Sb8—c6}}$ §. 1. 3. $\frac{\text{c2—c3}}{\text{f7—f5}}$ . . . . . . Tab. 22. Col. 28.

§. 2. 3. $\frac{}{\text{d7—d5}}$

§. 3. 3. $\frac{}{\text{Sg8-f6}}$

Zu den sicheren, aber weniger häufig im praktischen Spiele vorkommenden Angriffen gehört die Variante der Springerpartie, 2. Sg1 nach f3, Sb8—c6; 3. c2—c3. Von den Autoren ist derselbe wenig berücksichtigt worden und erst Staunton hat 1847, S. 182 bis 193, darauf aufmerksam gemacht, daß die richtige Vertheidigung nicht ganz leicht zu treffen ist. Die ältere Spielart des Ponziani 1782, S. 114, welche auch in Lewis' Treatise, S. 242, übergegangen ist, und in einem Gegengambit 3. f7—f5 besteht, erweist sich nämlich als nicht vollkommen sicher, während 2. d7—d5 wenigstens in der Weise, wie es der Leitfaden S. 111 behandelt, ebenfalls nicht genügt. Am besten dürfte der von Jaenisch II. S. 71 empfohlene Zug 3. Sg8—f6 sein. Unsere Ausführung wird sich der von Staunton gegebenen Analyse anschließen.

§. 1.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. c2—c3 f7—f5
4. e5—f4:, besser ist d2—d4, wie in der Veränderung. Bei 4. Lf1—b5, f5—e4:; 5. Lb5—c6:, d7—c6:; 6. Sf3 nach e5:, Dd8—g5 würde Schwarz ein gutes Spiel erlangen.
4. . . . . . d7—d6
5. g2—g4 h7—h5
6. Sf3—g1 h5—g4:
7. Dd1—g4: Sg8—e7
8. Lf1—d3 g7—g6 und gewinnt den Bauer mit einem guten Spiele zurück.

Veränderung.

1. (e2—e4) (e7—e5)
2. (Sg1—f3) (Sb8—c6)
3. (c2—c3) (f7—f5)
4. [d2—d4] f5—e4
5. Sf3—e5: Sg8—f6
6. Lf1—b5, welches besser, als 6 Se5—e6: ist.
6. . . . . . a7—a6
7. Lb5—c6: b7—c6:. Wenn der Bauer d7—c6: nimmt, so folgt 8. Lc1 nach g5, Lf8—d6; 9. Sb1—d2 mit besserem Spiel.
8. Lc1—g5 Ta8—b8
9. b2—b4 Lc8—b7
10. o—o d7—d5
11. f2—f3 Lf8—e7
12. f3—e4: o—o
13. Sb1—d2 und bleibt um einen Bauer stärker, da Sf6—e4:, 14. Tf1—f8† zum Nachtheil für Schwarz ausfallen würde.

§. 2.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. c2—c3 d7—d5
4. Lf1—b5 d5—e4:
5. Sf3—e5: Dd8—d5

Staunton bemerkt hier, daß 5. Dd8—g5 falsch wäre, weil 6. Dd1—a4 dann einen Bauer gewinnen würde.

6. Dd1—a4 Sg8—e7
7. f2—f4 Weiß könnte auch c6 nehmen und einen Doppelbauer verursachen, sein eigner Damenbauer bliebe dabei aber durch e4 aufgehalten, und so möchte das Spiel gleich sein.

7. . . . . . e4—f3
8. Se5—f3: a7—a6, hier könnte 8. Lc8—e6 geschehen.

9. Lb5—c4 Dd5—e4†
10. Ke1—f2 Lc8—e6 u. s. w.

Das Spiel wird gleich stehen, und 3. d7 nach d5 kann als sichere Vertheidigung angesehen werden.

§. 3.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. c2—c3 [Sg8—f6]
4. d2—d4 Sf6—e4:
5. d4—e5: d7—d5, das von Jaenisch ausgeführte 5. d7—d6 könnte ohne Nachtheil geschehen. Auf 5. Lf8—c5 würde aber 6. Dd1—h5, welches uns einfacher als 6. Lf1—c4, Dd8—e7 erscheint, folgen.

6. Lf1—b5 Lf8—c5
7. Sf3—d4 [o—o]

Die Stellung, welche im Wesentlichen ähnlich aus dem Giuoco piano entstehen kann, ist völlig ausgeglichen.

Erläuterndes Spiel für den Abschnitt X.

(Vergl. Staunton 1847. S. 192)

	H. Horwitz.	H. Harrwitz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5—b6
5.	b4—b5	Sc6—a5
6.	Sf3—e5:	Dd8—e7
7.	d2—d4	d7—d6
8.	Lc1—a3	f7—f6
9.	Se5—f3	De7—e4†
10.	Lf1—e2	Sg8—h6
11.	o—o	o—o
12.	Le2—d3	De4—g4
13.	La3—b4	Dg4—e6
14.	Tf1—e1	De6—f7
15.	d4—d5	Sh6—g4
16.	Te1—f1	Sg4—e5
17.	Sf3—e5:	f6—e5:
18.	Sb1—d2	Df7—d5:
19.	Sd2—c4	e5—e4
20.	Sc4—b6:	a7—b6:
21.	Ld3—c2	Dd5—d1:
22.	Lc2—d1:	Lc8—e6
23.	Ld1—c2	Tf8—e8
24.	Lc2—e4:	Le6—c4
25.	Tf1—e1	d6—d5
26.	Le4—f3	Lc4—a2:
27.	Te1—d1	La2—b3
28.	Lf3—d5†	Lb3—d5:
29.	Td1—d5:	Sa5—c6
30.	Ta1—c1	Sc6—b4:
31.	c3—b4:	Ta8—a2
32.	h2—h3	Te8—e2
33.	Tc1—c7:	h7—h6
34.	Td5—d8†	Kg8—h7
35.	Td8—d7	Te2—f2:
36.	Td7—g7†	Kh7—h8
37.	Tc7—b7:	Tf2—b2
38.	Tg7—g6	h6—h5
39.	Tg6—g5	h5—h4
40.	Tb7—b6:	Kh8—h7
41.	Tg5—g4 und gewinnt.	

Anhang zum Königsspringerspiel.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$ 2. $\frac{\text{Sg1—f3}}{\text{Sb8—c6}}$ §. 1. 3. $\frac{\text{Lf1-c4}}{\text{Lf8-e7}}$ . . . . Tab. 20. Col. 27.

§. 2. 3. $\frac{\text{Lf1-e2}}{}$

2. $\frac{\text{Sb1—c3}}{\text{s. Eröffn. 3. Abschn. 1. §. 4.}}$

Zwei nur ausnahmsweise vorkommende Variationen der Springerpartie müssen wir hier im Anhange erwähnen. Dieselben betreffen minder gute, aber nicht verderbliche Züge der Vertheidigung und des Angriffs.

§. 1.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Lf8—e7. Dieser bei Cozio Vol. I. S. 259 vorkommende Zug geschah auch in einer Correspondenzpartie zwischen Paris und Pesth, um dem Giuoco piano, in welchem sich Paris gegen London ausgezeichnet hatte, auszuweichen. Er ist sicher, giebt aber, wie Jaenisch II. S. 301 ausführt, ein nur langsam zu entwickelndes Spiel.
4. [d2—d4] d7—d6
5. c2—c3, minder gut wäre 5. d4 nach d5, s. Veränderung II.
5. . . . . . Sg8—f6, f7—f5 ist in der Veränderung I. betrachtet.
6. Dd1—c2 o—o, auf Lc8--g4 würde 7. Lc4—b5 folgen und bei 6. e5—d4: gewinnt Weiß Tempi mit 7. c3—d4:, d6—d5; 8. e4—d5:, Sf6—d5:; 9. Lc4—b5, Dd8 nach d5:; 10. Sb1—c3.
7. Lc4—e2 Lc8—g4
8. Lc1—e3 mit freierem Spiel.

Veränderung I.

5. . . . . . f7—f5
6. Dd1—b3 Sc6—a5
7. Db3—a4† c7—c6
8. Lc4—g8: Th8—g8:
9. d4—e5: u. s. w.

Veränderung II.

5. d4—d5 Sc6—b8
6. Lc4—d3 Lc8—g4
7. o—o Sg8—f6
8. c2—c4 c7—c6
9. Sb1—c3 Sb8—a6

Die Spiele mögen ausgeglichen sein.

§. 2.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—e2, dieser Zug, welchen Walker (Schiereck 1833, S. 57) anführt kann zu der Variante Lf8—c5, 4. Sf3—e5:, Sc6—e5:; Sd2—d4 oder 4. . . . Lc5 nach f2†; 5. Ke1—f2:, Sc6—e5:; 6. Le2—f3 Veranlassung geben. Es möchte daher am besten sein, nicht 3. Lf8—c5, sondern 3. Sg8 nach f6 zu ziehen.

Gewöhnliche Spiele.

Zweite Eröffnung.

Weiß 1. e2—e4 Schwarz 1. e7—e5
2. Lf1—c4 ....

Das Königslauferspiel.

Wenn der Anziehende, nachdem von beiden Seiten die Königsbauern zwei Schritte gegangen sind, nicht im zweiten Zuge, wie in den vorhergehenden Capiteln, den Königsspringer auf das dritte Feld des Königslaufers, sondern den Königslaufer auf das vierte Feld des Damenlaufers (2. Lf1—c4) zieht, so entsteht das Lauferspiel. Nach der Ansicht Philidor's ist dies die beste Eröffnung, welche der Angreifende wählen kann, weil er nichts Preis giebt und keinen Offizier so vor die Bauern stellt, daß er sie in ihrem Gange hinderte. Die Partien aber, welche aus dieser Eröffnung entstehen, pflegen nicht so interessant zu sein wie die Springerspiele, und da ferner durch die italienischen Autoren, und namentlich in neuester Zeit durch Jänisch's vortreffliches Werk „Analyse nouvelle Vol. I. 1842." bewiesen ist, daß auch der Angriff in der Springerpartie gewöhnlich anhaltender ist, als in dem Lauferspiele, so können wir den Zug 2. Lf1—c4 nicht vorzugsweise empfehlen.

Als Gegenzug auf 2. Lf1—c4 werden wir zuerst 2. Lf8—c5, dann 2. Sg8—f6, nachher 2. c7—c6 und endlich 2. f7—f5 betrachten. Unter diesen Vertheidigungszügen wird 2. Lf8—c5 von den meisten Autoren als der beste Zug angegeben, wir ziehen aber 2. Sg8—f6 vor, weil dadurch der Angriff des Anziehenden eher gebrochen wird. Unsere Behauptung stützen wir übrigens nicht allein auf die Autorität der Analyse nouvelle, worin Jänisch den Zug des Springers empfiehlt, sondern auch auf die Praxis unserer Freunde in der Berliner Schachgesellschaft und ihrer jüngst verstorbenen ausgezeichneten Mitglieder.

Die Züge 2. c7—c6 oder 2. f7—f5 halten wir nicht für so gut wie die beiden vorher genannten, obgleich manche Spieler gern 2. f7—f5 versuchen, indem der Nachziehende dadurch leicht für ein Opfer einen starken Angriff gewinnt, falls nicht mit den correcten Gegenzügen geantwortet wird.

Uebersicht der Abschnitte, in welche die Eröffnung 2. oder das Königslauferspiel zerfällt.

Abschnitt I.

Verschiedene Angriffe im Lauferspiel.

Abschnitt II.

Classischer Angriff im Lauferspiel.

Abschnitt III.

Der Springer, 2. S g8 — f6, als Gegenzug im Lauferspiel.

Abschnitt IV.

2. c7 — c6 als zweiter Gegenzug im Lauferspiel.

Abschnitt V.

Gambit in der Rückhand.

Eröffnung 2. Abschnitt I.

Verschiedene Angriffe im Lauferspiel.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5	§. 1.	2. Lf1—c4 / Lf8—c5	3. Sg1-f3 / d7—d6	Tab. 7. Col. 9—11.
	§. 2.		3. f2—f4	Tab. 30. Col. 32—34.
	§. 3.		3. b2—b4 / Lc5—b4:	Tab. 7. Col. 4.
	§. 4.		3. Dd1—h5	Tab. 6. Col. 6—34. Tab. 7. Col. 1—2.
	§. 5.		3. Dd1—e2	Tab. 4. Col. 34. Tab. 5. Col. 1—29.
	§. 6.		3. Dd1—g4	Tab. 6. Col. 4. 5.

Im ersten Abschnitt des Lauferspiels betrachten wir die verschiedenen Angriffszüge, welche Weiß, nachdem von beiden Seiten die Königsbauern zwei Schritt und die Laufer auf die vierten Felder der Laufer der Damen gezogen sind, thun kann. Hiervon scheiden wir jedoch den alten classischen Zug des Lauferbauers 3. c2—c3 aus, indem wir demselben, da er von den Autoren der Philidor'schen Schule mit besonderer Vorliebe behandelt ist, einen besonderen Abschnitt widmen. Als den stärksten Angriffszug empfehlen wir, wie auch Jänisch I. S. 197 thut, 3. Sg1—f3, um erst nachher 4. c2—c3 zur Bildung eines Centrums zu spielen. Der Zug des Springers hindert 3. Dd8—g5, was auf 3. c2—c3 sogleich hätte folgen können, und zwingt Schwarz seinen Königsbauer zu decken, und zwar mit 3. Sb8 nach c6, oder wohl am besten mit 3. Dd8—e7 oder 3. d7—d6. Weiß spielt nun entweder 4. c2 — c3 oder 4. d2 — d4 und erlangt einen dauernden, wenn auch schwachen Angriff. Es wird dies zum Beweise dienen, daß 2. Lf8—c5 nicht so kräftig wie 2. Sg8—f6 ist, welches den Angriff der Weißen schneller zerstört. Mehre der zum Abschnitt I. gehörigen Partien, wie namentlich 3. Sg1—f3 Sb8—c6 ꝛc. sind bereits durch Umstellung der Züge im Springerspiel vorgekommen und bedürfen daher hier keiner speciellen Ausführung. Von den ausschließlich hierher gehörenden Varianten sind aber besonders noch die gewagten Gambitspiele 3. d2—d4, 3. b2 nach b4, 3. f2—f4 und das sichere Gambit des Lopez hervorzuheben. Letzteres besteht darin, daß Weiß im dritten Zuge die Dame vor den König setzt, und nachher im vierten oder fünften den Gambitbauer, f2 — f4, vorrückt. Weniger bemerkenswerth sind die zwar ebenfalls sicheren Spiele, in denen im dritten Zuge die Dame nach f3, g4 oder h5 gezogen wird. Dieselben vermögen keinen nachhaltigen Angriff zu bewirken.

Die wichtigsten Autoren sind etwa folgende:

Lopez, S. 82. Pratt, 1825, S. 63.
Greco (Hirschel), S. 56, 100.
Ercole del Rio, 1830, S. 37, 63.
Ponziani, 1782, S. 112.
Cozio I., S. 236, 276, 322, 323. 345.
 „ II., S. 301.
Staunton, 1847, S. 204.
Walker, 1846, S. 105.
De la Bourdonnais, S. 16, 110.
Jänisch, I. S. 136—151.
Lewis, New treatise, S. 52—65.
Palamède, 1842, I. 241.
Chronicle IV. S. 50.

§. 1.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	Sg1-f3 / d7-d6[1])	d2-d3 / Sg8-f6	c2-c3 / Dd8-e7	b2-b4 / Lc5-b6	a2-a4 / Sf6-g4	o—o / a7-a6
2.	. .	. .	. .	c2-c3 / Dd8-e7	o—o[2]) / Sg8-f6	d2-d4 / Lc5-b6	Lc1-g5 / c7-c6	Sb1-d2 / h7-h6
3.	. .	. .	. .	d2-d4 / Lc5-d4:	Sf3-d4: / e5-d4:	Dd1-d4: / Dd8-f6	Dd4-e3 / Lc8-e6	Lc4-d3 / Sb8-c6
4.	. .	. .	. .	/ [e5-d4:]	Sf3-d4: / Sg8-e7	f2-f4 / o—o	o—o[5]) / Kg8-h8	f4-f5 / d6-d5
5.	. .	. .	. .	. .	c2-c3 / d4-c3:	Sb1-c3: / Sb8-c6	o—o / Sg8-f6	[6]) / +

§. 2.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	f2-f4 / e5-f4:	d2-d4 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / Lc5-b6	Sg1-f3 / Dh4-g4	Lc4-f7† / Ke8-f8	h2-h3 / Dg4-g3
2.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dh4-f6	e4-e5 / Df6-f5	Lc4-d3 / Df5-g4
3.	. .	. .	/ [Lc5-g1:][7])	Th1-g1: / Dd8-h4†	g2-g3 / Dh4-h2:	Ke1-f1[8]) / d7-d5	— / +	
4.	. .	. .	. .	Dd1-h5 / Dd8-e7	Th1-g1: / d7-d6	f4-f5 / Sg8-f6	Dh5-g5[9]) / Sf6-e4:	Dg5-g7: / De7-f6
5.	. .	. .	. .	. .	/ Sb8-c6	d2-d3 / Sg8-f6	Dh5-e2 / Sc6-d4	De2-d1 / d7-d5
6.	. .	. .	/ d7-d6	Sg1-f3 / Sg8-f6	d2-d3[10]) / Lc8-g4	Dd1-e2 / e5-f4:	Lc1-f4: /	+ /
7.	. .	. .	. .	. .	. .	/ o—o	f4-f5[11]) / Sb8-c6	c2-c3 / Sc6-a5

§. 3.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	b2-b4 / Lc5-b4:	f2-f4[14]) / d7-d5	e4-d5: / e5-e4	Sg1-e2 / Sg8-f6	o—o / o—o	Sb1-c3 / c7-c6
2.	. .	. .	. .	. .	Lc4-d5: / c7-c6	c2-c3 / c6-d5:	c3-b4: / d5-e4:	f4-e5: / Dd8-d4

§. 4.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	Dd1-h5[16]) / Dd8-e7	Sg1-f3 / d7-d6[17])	Sf3-g5 / g7-g6	Lc4-f7† / De7-f7:	Sg5-f7: / g6-h5:	Sf7-h8: / Sg8-f6

[1]) Zöge Schwarz 3. Sb8—c6, welches Chronicle IV. S. 50 für das Beste erklärt, so würde das Spiel Giuoco piano. (Vergl. Eröffn. 1. Abschn. VI.)

[2]) Hier könnte von Weiß der Zug 5. d2—d4 geschehen, dessen Combinationen wir in Abschnitt II. §. 3. näher erörtern werden.

[3]) Ueber die Fortsetzung dieses Spieles sehe man die letzte der 50 auserlesenen Partien zwischen Labourdonnais und Mac Donnell.

[4]) Die Spiele stehen ziemlich gleich, indessen hat Weiß den Vortheil des Angriffs.

[5]) Zöge Weiß hier 7. Lc1—e3, so würde Schwarz 7. d6—d5 dagegen spielen.

[6]) Weiß hat eine sehr gute Angriffsposition, aber wir glauben, daß Schwarz den gewonnenen Bauer wird behaupten können. Zu derselben Stellung wie hier, waren wir bereits im Schottischen Gambit §. 4. No. 2. gelangt.

[7]) Dies ist der richtige Zug, obgleich 3. d7—d6 auch nicht gerade falsch gewesen wäre.

[8]) Den Thurm nach f1 zu ziehen, würde besser sein, aber durch 6. Dh2—g3† müßte Schwarz ebenfalls gewinnen.

[9]) Geht die Dame nach e2 zurück, so sprengt Schwarz durch 7. d6—d5 die vorgerückten Bauern, indem er, falls der Laufer diesen Bauer nimmt, den Laufer mit dem Springer tauscht und dann 9. Lc8—f5 nimmt.

[10]) Hätte Weiß den feindlichen Königsbauer durch 5. f4—e5: und 6. Sf3—e5: genommen, so würde er dann durch 6. Dd8 nach d4 verloren haben.

[11]) C. Stein S. 89: le pion, en s'avançant vers le roi, coupe en même temps la retraite à son fou; ce qui vous procure le moyen d'avancer vos autres pions du même côté.

[12]) Da Weiß den feindlichen König anzugreifen beabsichtigt, ist es rathsam, diesen Laufer zu erhalten, um damit die vordringenden Bauern unterstützen zu können.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
h2-h3	h3-g4:	Sf3-g5	Lc4-f7†	d3-d4	Dd1-d3	Sg5-h3	—
h7-h5	h5-g4:	De7-f6	Ke8-e7	e5-d4:	Df6-h6	Dh6-h7	+
Lg5-h4	Lh4-g3	—[3])					
g7-g5	Lb6-c7	—					
f2-f4	o—o	f4-f5	De3-d4:	Lc1-e3	f5-f6	Tf1-f6:[4])	—
Sg8-e7	Df6-d4	Le6-d7	Sc6-d4:	Sd4-c6	g7-f6:	Ld7-e6	—
e4-d5:	c2-c3	Kg1-h1	c3-d4:	Lc4-d3	—		
Se7-f5:	c7-c6	Lc5-d4:	c6-d5:	g7-g6	+		
Sb1-c3	Sc3-e2	Sf3-e5†	Se5-g6:	+			
Kf8-f7:	Dg3-g6	Kf7-f8		—			
h2-h3	Lc1-d2	Ld2-e1	+				
Dg4-g3	Sb8-c6		—				
Lc4-f7†	Dg7-f6†	Lf7-b3					
Ke8-e7	Se4-f6:	Lc8-f5:	+				
c2-c3	g2-g3	c3-d4:	h2-h3	Dd1-a4†	Da4-c4:	Dc4-d4:	
Sf6-g4	d5-c4:	e5-d4:	Sg4-f6	c7-c6	Lc8-h3:	Ta8-d8	+
Lc4-b5	Lb5-a4	La4-c2[12])	h2-h3	De2-f3:[13])	—		
c7-c6	b7-b5	Sa5-b7	Lg4-f3:	d6-d5	—		
d5-c6:	Kg1-h1	[15])					
Sb8-c6:	Lc8-g4	+					
Dd1-c2							
Lc8-f5	+						
d2-d3	Th1-f1	f2-f4	Lc1-f4:	c2-c3[18])			
Lc8-e6	Sb8-d7	e5-f4:	Ke8-e7	Ta8-h8:	+		

[13]) Weiß nimmt nicht mit dem Bauer, um dem feindlichen Spr. das Feld h5 zu wehren.

[14]) Lewis macht zu No. 47 der Partien des De la Bourdonnais hier die Bemerkung: Dieser Zug kann oft mit Vortheil gethan werden, wenn ein Stein vorgegeben worden ist. Es würde übrigens gefährlich für Schwarz sein, diesen Bauer durch 4. e5—f4: zu nehmen, wenigstens würde er sich einem sehr heftigen Angriffe blos stellen, wie dies Jänisch, 1842, I. S. 149 zeigt.

[15]) Schwarz steht etwas mehr entwickelt; über die Fortsetzung des Spieles sehe man No. II. der erläuternden Spiele dieses Abschnitts.

[16]) Dieser Zug kann ohne Nachtheil geschehen, obgleich ihn die Mehrzahl der Autoren als schädlich verwirft.

[17]) Es ist zwar theoretisch besser, den Königsbauer mit 4. d7—d6, als mit 4. Sb8 nach c6, zu decken, hier glauben wir aber, verdient 4. Sb8—c6 den Vorzug.

[18]) De la Bourdonnais, aus dessen Werk diese Variante ist, schließt sie mit der Anmerkung, daß die Stellung gleich sei, Schw. aber einen Stein mehr habe. Pratt, 1825, S. 64, welcher besondere Werthbestimmungen für die einzelnen Steine berechnet hat, wobei er den Bauer gleich 1 setzt, bemerkt beim achten Zuge, daß beide Spiele gleich ständen, denn Weiß werde Springer und Laufer verlieren, also 3 + 3½, hingegen Schwarz Thurm und Bauer, also 5½ + 1. Aber abgesehen davon, daß Pratt für diesen speciellen Fall den Springer, welchen er sonst mit 3½ tarirt, nur mit 3 anrechnet, ist seine ganze Bestimmung schon aus dem Grunde ungenau, weil er nicht gehörig erwägt, daß zwei Steine sich wechselseitig unterstützen, auch jeden Punkt doppelt angreifen können und daher eine größere Kraft vereint haben müssen, als die Summe der für jeden einzeln gefundenen Werthe.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
2.	(Dd1-h5) (Dd8-e7)	(Sg1-f3) (d7-d6)	(Sf3-g5) Sg8-f6[1])	[Dh5-f7‡][2]) De7-f7:	Le4-f7‡ Ke8-e7	Lf7-c4 h7-h6	Sg5-f3 Sf6-e4:	o—o Ke7-d8[3])
3.	. .	. .	. .	. .	Sg5-f7: Th8-f8	Sf7-g5 h7-h6	Sg5-f3 Sf6-e4:[4])	o—o Se4-f2:
4.	. .	. .	. .	Lc4-f7‡ Ke8-d8	Dh5-h4[6]) Th8-f8	Lf7-c4 [Sf6-g4][7])	o—o Tf8-f2:	— +
5.	. .	. .	. .	. .	. .	 Sf6-e4:	d2-d4 Se4-f2:[8])	d4-c5: Sf2-h1:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
11. 12.	. .	 Sg8-f6[13])	Dh5-e5: Lc5-f2‡	Ke1-e2 De7-e5:	Sf3-e5: Lf2-b6	Lc4-f7‡ Ke8-e7	Lf7-b3 d7-d6	— —
13. 14.	 Dd8-f6[14])	Sg1-f3 d7-d6	Sb1-c3 Sg8-e7	— —				
§. 5. 1.	Dd1-e2[15]) c7-c6	f2-f4[16]) e5-f4:	Sg1-f3 Lc5-b6	d2-d4 g7-g5[17])	h2-h4[18]) g5-g4	Sf3-g5 Sg8-h6	c2-c3 f7-f6	Lc1-f4: Lb6-c7[19])
2.	. .	 Lc5-g1:	Th1-g1: e5-f4:	d2-d4 Dd8-h4†	g2-g3 f4-g3:	Tg1-g3: Sg8-f6	Lc1-g5 Dh4-h5	De2-g2 h7-h6
3.	 Sb8-c6[20])	Lc4-f7‡ Ke8-f7:	De2-c4† d7-d5	e4-d5: Lc5-f2‡	Ke1-f2: Sc6-a5	Dc4-d3 e5-e4	Dd3-e4: Sg8-f6	De4-d4 Sa5-c6

[1]) Vollkommen sicher, aber auch nur defensiv, würde der Zug 5. Sg8—h6 sein.

[2]) Dies ist der einzig richtige Zug, denn bei dem Zuge 6. Lc4—f7‡ würde Schwarz, wenn er richtig weiter spielt, eine bessere Position erlangen können, wie dies nachher gezeigt werden wird.

[3]) Dieser Rückzug des Königs ist nothwendig, um den Zügen 11. d2—d4 oder 11. Sf3 nach h4 vorzubeugen, welche auf 10. g7—g5 oder 10. Th8—f8 folgen würden.

[4]) Schwarz hat jetzt den verlornen Bauer wieder erobert, der Bauer f2 aber kann, Weiß mag rochiren oder nur 10. Th1—f1 ziehen, in keinem Falle mehr genügend gedeckt werden.

[5]) Den Bauer e5 gleich vorzurücken, würde nicht richtig sein, da Weiß durch den Zug 12. d2—d4 den Verlust seines Springers abwenden könnte.

[6]) Zieht Weiß die Dame nach e2 zurück, so verliert er durch 7. h7—h6 einen Stein.

[7]) Dieser Zug ist besser als 8. Lc5—f2‡ oder 8. Sf6—e4:, über letzteren sagt Lewis, Lessons II. S. 20, indem er ihn tadelt: The move now recommended to the white by most authors, including even Ponziani (S. 114) and Ercole del Rio (S. 64), is to take K. P. with K. Kt. (Sf6—e4:) having, as the contend, a forced won game. I think, on the contrary, that it is a bad move; and accordingly, in the first series, pag. 63. I recommended the white to play K. Kt. to its fifth square (Sf6—g4) .... the leading move against Se4: is to be found in the Sixth Edition of Studies on Chess. (Pratt, pag. 63.)

[8]) Schwarz würde auf 9. Lc5—b4† durch 10. c2—c3 verlieren.

[9]) Zöge Schwarz nicht diesen Bauer vor, sondern ginge er mit dem König nach d7, so würde 15. Sg5—f7 folgen, und ginge nun die angegriffene Dame nach e8, so gewinnt Weiß durch 16. Dh5—f5†.

[10]) Schwarz kann sich nicht zugleich gegen den Zug Sd5—c7‡ und Dh7—g6‡ schützen.

2. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—c5.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
d2-d3	—							
Se4-f6	—							
Tf1-f2:	Kg1-f2:	—						
Lc5-f2‡[5])	e5-e4	+						
Sb1-c3	c5-d6:	Sc3-e4	+					
c7-c6	De7-f6		—					
	Sc3-d5	Sg5-e6†	Sd5-c7‡	Se4-f6†	+			
h7-h6	De7-d7	Kd8-e8	Ke8-f7		—			
		Sg5-e6†	Sd5-c7:	Dh4-e7‡	Se6-f8:	Sc7-a8:	+	
. .	De7-e8	Kd8-d7	De8-e7	Kd7-e7:	Ke7-f8:		—	
	Lc1-e3	Sc3-d5	Dh4-h5†	Dh5-h7:	Dh7-g6‡	+		
De7-f6	Kd8-e8	Df6-d8	g7-g6[9])	Lc8-d7[10])		—		
		Lc4-e6†	Sc3-d5	Ke1-d2	Kd2-c3	Sd5-c7‡	Sg5-f7†	c5-d6‡ +
. .	Kd8-d7	Kd7-d8[11])	Df6-f1†	Df1-g2‡	Kd8-e8	Ke8-d8	Kd8-c7:	Kc7-c6 —
						Sg5-e6‡	Se6-f8:[12])	Dh4-g4† +
. .	. .	. .	. .	. .	Lc8-e6:	Kd8-c8	Sg2-d5:	Kc8-d8 —
							Se6-f8‡	Sd5-e7† +
. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kd8-d7	Kd7-c6	—
			Sc3-d5	Ke1-d2	Kd2-c3	Sd5-c7‡	Sg5-f7†	+
. .	. .	Kd7-e8	Df6-f1†	Df1-g2‡	Dg2-e2	Ke8-d8	Kd8-c7:	—
e4-e5	d4-e5:	+						
f6-e5:								
Lc4-e2	Lg5-d2	e4-e5	e5-f6:	f6-g7:	Dg2-e4†	De4-h4†	Ld2-f4†	+
Dh5-g6	Dg6-h7	Dh7-c2:	Dc2-b2:	Tb8-g8	Ke8-d8	Kd8-c7:		—
Dd4-c4	Sb1-c3	Sc3-d5:						
Sf6-d5:	Lc8-e6	Th8-f8	+					

[11]) Der König würde in zwei Zügen mat sein, falls er nach c6 ginge.

[12]) Weiß könnte diesen Thurm auch mit Schach gewinnen, aber da der König hierbei das Feld e8 erreichen würde, ist es besser den Thurm gleich zu nehmen.

[13]) Diesen Zug, welcher die Spiele gleich macht, findet man bei Ponziani (Mosler S. 69) und bei Jänisch I. S. 140 erwähnt.

[14]) Palamède, 1842, II. S. 6 sagt, dieses Spiel des Cozio beweise, daß Schwarz auch 3. D d8—f6 thun und die Partie ausgleichen könne.

[15]) Die in §. 5. ausgeführte Spielart 1. e2 nach e4 e7—e5; 2. Lf1—c4 Lf8—c5; 3. D d1—e2, mit der Absicht nachher f2—f4 zu ziehen, führt einen besonderen Namen, Gambit des Lopez. Es findet sich nämlich zuerst in dem Libro de la Invencion liberal y Arte del Juego del Axedrez. En Alcala, 1561. Calvi sagt darüber im Palamède, 1842 I. S. 296, daß dieses Gambit, wenn man den Bauer f4 nimmt, sehr gefährlich werden kann, sonst aber zu einem gleichen Spiele führt.

[16]) Weiß könnte hier 4. Lc4—f7‡ nehmen, und würde dann durch 5. D e2—c5† den Laufer wieder gewinnen, aber den Angriff aufgeben.

[17]) Schwarz zöge wohl besser 6. S g8—e7, denn den Bauer f4 kann er doch nicht lange vertheidigen.

[18]) Es ist vortheilhaft, die feindliche Bauernlinie sobald als möglich zu sprengen, damit der Laufer c1 ins Spiel gebracht werden könne.

[19]) Für den Springer g5 würde Schwarz einen Bauer und einen Springer verlieren.

[20]) Jänisch I. S. 144 bemerkt, daß der Palamède vom 15. Juni 1842 3. Sb8—c6 thun lasse, wonach 4. f2—f4 oder 4. Lc4 f7‡ nicht gut wäre, daß man aber zunächst 4. c2—c3 ziehen und dann, es möge 4. d7—d6 oder Sg8—f6 folgen, doch f2—f4 spielen könne.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
4.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(Dd1-e2) / d7-d6	b2-b4 / Lc5-b4:	Lc4-f7‡ / Ke8-f7:	De2-c4† / Lc8-e6	Dc4-b4: / Sb8-a6	Db4-b7: / Sa6-c5
5.	. .	. .	. .	f2-f4 / Lc5-g1:	Th1-g1: / e5-f4:	d2-d4 / Dd8-h4†	g2-g3 / f4-g3:	Tg1-g3: / Sg8-f6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ f7-f6
7.	. .	. .	. .	c2-c3 / Sg8-f6	f2-f4 / Lc5-g1:	Th1-g1: / e5-f4:	d2-d3 / g7-g5[4])	g2-g3 / f4-g3:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	/ Sb8-c6	f2-f4 / e5-f4:	Sg1-f3 / g7-g5	d2-d4 / Lc5-b6	h2-h4 / g5-g4
10.	. .	. .	/ Dd8-e7	f2-f4 / Sg8-f6	Sg1-f3 / d7-d6	Sb1-c3 / c7-c6	d2-d3 / Lc8-g4	f4-f5[5]) / Sb8-d7
11.	. .	. .	. .	/ Lc5-g1:	Th1-g1: / e5-f4:	d2-d4 / g7-g5[6])	g2-g3 / f4-g3:	Tg1-g3: / h7-h6
12.	. .	. .	. .	/ e5-f4:	Sg1-f3 / Sg8-f6	e4-e5 / Sf6-h5	Sb1-c3 / c7-c6	Sc3-e4 / o—o
13.	. .	. .	. .	. .	/ g7-g5	h2-h4 / f7-f6[8])	h4-g5: / f6-g5:	Sb1-c3 / c7-c6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	/ g5-g4	Sf3-g5 / Sg8-h6	c2-c3 / f7-f6
§. 6.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	Dd1-g4[10]) / Dd8-f6	d2-d4 / Lc5-d4:	Sg1-f3 / Sb8-c6	Dg4-g3 / d7-d6	Lc1-g5 / Df6-g6	Sb1-d2 / h7-h6

[1]) Hätte Schwarz etwa 11. f7—f5 gethan, so würde Weiß doch 12. L c4—e2 ziehen und erst nachher den Bauer f5 nehmen.

[2]) 9. S b1—c3 würde ebenfalls gut sein.

[3]) Es wäre zwar besser, mit der Dame nach e6 zurückzugehen, aber Weiß würde dennoch einen starken Angriff behalten.

[4]) Der gewonnene Bauer kann nur auf kurze Zeit gedeckt werden, es wäre daher besser zu rochiren.

[5]) Es ist selten vortheilhaft, diesen Bauer vorzurücken, außer wenn der Gegner bereits nach der Königsseite rochirt hat, denn, hat Schwarz dies noch nicht gethan, so gewinnt er durch g7-g6 und den nachfolgenden Abtausch ein Tempo. Weiß brauchte nämlich zwei Züge um mit seinem Bauer das Feld f5 zu erreichen, Schwarz zwingt ihn aber gewöhnlich durch den einzigen Zug g7-g6 es wieder zu verlassen.

[6]) Zöge Schwarz 6. D e7—h4†, so würde das Spiel der 5. und 6. Variante dieses Paragraphen ähnlich werden.

[7]) Weiß hat zwar einen Bauer verloren, steht aber dafür bedeutend besser. Der Königsbauer ist vorgegangen um dem Damenspringer die Züge S c3—e4—d6 möglich zu machen, und könnte Weiß ohne weitern Verlust auf d6 Schach geben, so würde er den Damenbauer am Vorrücken hindern und also mit einem Springer alle Figuren auf der Damenseite eingeschlossen halten, wodurch Weiß dann leicht gewönne.

[8]) Es ist im Gambit nicht zu empfehlen, daß man den Bauer f7 zur Deckung vorrücke, weil man dadurch dem Angriffslaufer des Gegners ein bedeutendes Feld eröffnet, indem er nun die Linie c4 bis g8 beherrscht und man außerdem wohl noch von der Dame ein Schach auf h5 zu fürchten hat.

[9]) 10. Sf3–e5 ist eben so gut. Greco (Hirschel Th. II. Spiel 30), aus dem diese Variante entlehnt ist, hat Sf3—h4 ausgeführt.

[10]) Dieser Zug der Dame ist, ohne grade verderblich zu sein, doch eben so wenig vortheilhaft wie 3. D d1—f3.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Db7-b4	Db4-c3	Dc3-e3	d2-d3					
a7-a5	Dc5-e4:	Sg8-f6	Se4-c5	+				
Lc1-g5	De2-g2	Lg5-d2	Lc4-e2	+				
Dh4-h5	Sf6-g4	Sg4-h2: [1]		—				
De2-f2 [2]	Tg3-g7:	Lc1-e3	Sb1-c3	Ke1-d2	Df2-f6:	Le3-g5	+	
Sg8-e7	Dh4-e4†	d6-d5	De4-h1† [3]	Dh1-a1:	Sb8-c6		—	
Lc1-g5:	De2-h2:	e4-e5	Dh2-e5†	Lc4-e6:	Le6-f7†	De5-e7†	Lg5-f6†	+
g3-h2:	Th8-g8	d6-e5:	Lc8-e6	Dd8-e7	Ke8-f7:	Kf7-e7:	Ke7-f7	—
		Tg1-f1	Dh2-h7:	Lc4-f7†	Lg5-d8:	+		
. .	Sb8-d7	Th8-g8	Sf6-h7:	Ke8-f8		—		
Sf3-g5	Lc1-f4:	Sb1-d2	Sg5-h3	Lf4-h6:	De2-g2:	+		
Sg8-h6	Dd8-e7	f7-f6	g4-h3:	h3-g2:				
Lc1-g5	Lg5-h4	f5-g6:	h2-h3	De2-f3:	—			
h7-h6	g7-g5	f7-g6:	Lg4-f3:	o—o—o	—			
Sb1-c3	e4-e5 [7]	+						
c7-c6								
d2-d4	Sf3-g5	g2-g4	h2-g3:	Th1-h5:	De2-h5:	+		
Lc5-b6	g7-g6	f4-g3:	Lb6-d4:	g6-h5:		—		
d2-d4	Sf3-h4 [9]	Sh4-f5	b2-c3:	Lc1-f4:	Ke1-f2	Lc4-b3	Sf5-d6†	+
g5-g4	Lc5-d4:	Ld4-c3†	De7-f6	Df6-c3†	b7-b5	a7-a5	Ke8-d8	—
d2-d4	d4-c5:	h4-g5:	g2-g3	Lc1-f4:	+			
f6-g5:	De7-c5:	Dc5-g5:	Sh6-f7					
—								
+								

Erläuternde Spiele für den Abschnitt I.

No. I.

(Vergl. Chronicle III. S. 82.)

1. e2—e4 e7—e5
2. Lf1—c4 Lf8—c5
3. d2—d4. Dieses Opfer giebt dem Angreifenden zwar die Möglichkeit, sich schneller zu entwickeln, als es Schwarz kann, dennoch aber ersetzt der Angriff den geopferten Bauer wohl nicht ganz.
3. , . . . Lc5—d4:
4. Sg1—f3 Sb8—c6. Im Giuoco piano kann dieselbe Stellung vorkommen.
5. c2—c3 Ld4—b6
6. Sf3—g5 Sg8—h6
7. o—o o—o
8. Kg1—h1 Kg8—h8
9. f2—f4 f7—f6
10. Sg5—h3 d7—d6
11. f4—f5 Sh6—f7
12. Sb1—a3 Sc6—e7
13. Dd1—h5 d6—d5
14. e4—d5: Se7—d5:
15. Sa3—c2 c7—c6
16. Tf1—f3 Sf7—d6
17. Lc4—b3 Sd5—e7
18. g2—g4 Lc8—d7, hier mußte Schwarz 18. Sd6—f5: nehmen, um dann auf d1 Schach zu bieten; er würde hierdurch das Spiel gewonnen haben.
19. Sh3—g5 h7—h6, Schwarz wäre in zwei Zügen mat gewesen, wenn er den Springer genommen hätte; übrigens zöge Weiß besser 19. Dh5—h7‡.
20. Sg5—e4 Ld7—e8
21. Dh5—h4 Sd6—e4:
22. Lc1—h6: und Weiß gewinnt.

No. II.

(Vergl. unter den Funfzig Partien (Berlin 1835) No. 47.)

Mac Donnell. De la Bourdonnais.

1. e2—e4 e7—e5
2. Lf1—c4 Lf8—c5
3. b2—b4 Lc5—b4:
4. f2—f4 d7—d5
5. e4—d5: e5—e4
6. Sg1—e2 Sg8—f6
7. o—o o—o
8. Sb1—c3 c7—c6
9. d5—c6: Sb8—c6:

10.	K g1 — h1	L c8 — g4
11.	D d1 — e1	e4 — e3
12.	d2 — e3:	L g4 — e2:
13.	L c4 — e2:	S f6 — e4
14.	L c1 — b2	D d8 — a5
15.	L e2 — d3	L b4 — c3:
16.	L b2 — c3:	S e4 — c3:
17.	D e1 — h4	f7 — f5
18.	T f1 — f3	S c3 — e4
19.	T f3 — h3	h7 — h6
20.	T a1 — f1	D a5 — c5
21.	D h4 — h5	D c5 — d6
22.	g2 — g4	T a8 — e8
23.	L d3 — c4†	K g8 — h7
24.	g4 — g5	S c6 — a5
25.	g5 — h6:	g7 — g6
26.	D h5 — e2	S a5 — c4:
27.	D e2 — c4:	S e4 — d2
28.	D c4 — c3	D d6 — c6†
29.	D c3 — c6:	b7 — c6:
30.	T f1 — d1	T e8 — d8

und Schwarz gewinnt.

No. III.

(Vergl. Chronicle I. S. 370.)

	St.....n.	....
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	L f8 — c5
3.	D d1 — e2	S g8 — f6
4.	f2 — f4	D d8 — e7
5.	S g1 — f3	e5 — f4:,

hier würde 5. d7 — d6 ein besserer Zug sein.

6.	d2 — d4	L c5 — b6
7.	e4 — e5	S f6 — h5
8.	S b1 — c3	c7 — c6.

Die Stellung der Schwarzen wird nun mit jedem Zuge schlechter.

9.	S c3 — e4	o — o
10.	S e4 — d6	L b6 — a5†
11.	c2 — c3	b7 — b5
12.	L c4 — b3	L c8 — a6
13.	D e2 — e4	b5 — b4
14.	S d6 — f5	D e7 — d8
15.	c3 — c4	d7 — d5
16.	c4 — d5:	T f8 — e8
17.	d5 — d6	g7 — g6
18.	S f5 — h6†	K g8 — g7
19.	S h6 — f7:	D d8 — b6
20.	L c1 — f4:	S h5 — f4:
21.	D e4 — f4:	S b8 — d7
22.	D f4 — h6†	

und Weiß giebt in wenigen Zügen mat.

No. IV.

(Vergl. Palamède 1837. S. 92.)

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	L f8 — c5
3.	d2 — d3	S g8 — f6
4.	S g1 — f3	D d8 — e7
5.	c2 — c3	d7 — d6
6.	h2 — h3	S b8 — c6
7.	L c1 — g5	h7 — h6
8.	L g5 — f6:	D e7 — f6:
9.	S b1 — d2	L c8 — d7
10.	D d1 — e2	a7 — a6
11.	a2 — a3	g7 — g5
12.	o — o — o	h6 — h5
13.	h3 — h4	g5 — h4:
14.	S f3 — h4:	o — o — o
15.	T d1 — f1	D f6 — g7
16.	g2 — g3	T d8 — f8
17.	b2 — b4	L c5 — b6
18.	K c1 — c2	S c6 — e7
19.	L c4 — b3	f7 — f5
20.	e4 — f5:	S e7 — f5:
21.	S h4 — f5:	L d7 — f5:
22.	L b3 — d5	L f5 — g4
23.	f2 — f3	L g4 — d7
24.	D e2 — g2	c7 — c6
25.	L d5 — b3	d6 — d5
26.	c3 — c4	L d7 — e6
27.	a3 — a4	L b6 — d4
28.	T f1 — e1	K c8 — b8
29.	T h1 — h4	D g7 — e7
30.	D g2 — e2	d5 — c4:
31.	L b3 — c4:	L e6 — c4:
32.	T h4 — d4:	L c4 — d5
33.	D e2 — e5†	D e7 — e5:
34.	T e1 — e5:	L d5 — f3:
35.	S d2 — f3:	T f8 — f3:
36.	T d4 — d7	K b8 — a7
37.	T e5 — e7	T h8 — b8
38.	T e7 — g7	T f3 — f5
39.	K c2 — b3	a6 — a5
40.	d3 — d4	K a7 — a6
41.	T g7 — f7	T f5 — f7:
42.	T d7 — f7:	T b8 — g8
43.	T f7 — f3	T g8 — g4
44.	T f3 — d3	b7 — b6
45.	b4 — a5:	K a6 — a5:.

Im 46. Zuge d4 — d5 macht das Spiel unentschieden.

Eröffnung 2. Abschnitt II.

Classischer Angriff im Lauferspiel.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5	§. 1.	2. Lf1—c4 / Lf8—c5	3. c2—c3 / Sg8—f6	Tab. 1. Col. 1—34. Tab. 2. Col. 1—245.
	§. 2.		3. — / Sb8—c6	Tab. 2. Col. 25—29.
	§. 3.		3. — / Dd8—e7	Tab. 3. Col. 34. 35. Tab. 4. Col. 1—9.
	§. 4.		3. — / Dd8—g5	Tab. 4. Col. 13—16.
	§. 5.		3. — / c7—c6	Tab. 4. Col. 23—31.
	§. 6.		3. — / d7—d5	Tab. 3. Col. 5—33.

Die regelrechte, namentlich von Philidor empfohlene Angriffsart im Lauferspiele besteht darin, daß Weiß nach 1. e2—e4 e7—e5 2. Lf1—c4 Lf8—c5 nun mit 3. c2—c3 den Zug d2—d4 vorbereitet, um mit seinen verbundenen Bauern die Mitte des Brettes einzunehmen und auf diese Art über den Gegner Vortheil zu erlangen. Die Vertheidigung wird darauf zu richten sein, diese Vereinigung der Bauern zu verhindern, und hiernach müssen also alle Spiele, wie 3. c7—c6, 3. d7—d6, 3. Dd8—f6, schon darum als mangelhaft bezeichnet werden, weil sie diesem Zwecke nicht entsprechen. Als wirksam beweisen sich nur die Züge 3. Sg8—f6 und 3. Sb8—c6; 3. Dd8 nach e7 und 3. Dd8—g5, so wie endlich das von Lewis angegebene höchst sinnreiche Gambit 3. d7—d5, welches jedoch den Fehler hat, daß der heftige Angriff, den der Nachziehende dadurch erlangt, den Verlust des geopferten Bauers nicht vollständig zu ersetzen vermag. Die beiden Springerzüge können die Partie, bei vorsichtiger Vertheidigung, gleich machen, stehen aber den Zügen der Dame etwas an Wirksamkeit nach, und von diesen letzteren verdient wieder der von Ercole del Rio angegebene, 3. Dd8—g5, den Vorzug vor 3. Dd8—e7, weil er am schnellsten den Angriffen des Gegners ein Ziel setzt. Jänisch, in dessen Analyse nouvelle sich die gediegenste Bearbeitung des Lauferspiels befindet, bemerkt aber mit Recht, I. S. 168, daß für das Studium besonders die Vertheidigung 3. Dd8—e7 von Wichtigkeit sei, indem Weiß, falls er 3. Sg1—f3 und erst später c2—c3 zieht, ja den Zug der Italiener, 3. Dd8 nach g5, vereiteln kann. Wenn nun aber der Zug 3. Dd8—e7 auch vollkommen sicher ist, so lassen die vielfachen Angriffe, welche Weiß noch versuchen kann, es doch als rathsam erscheinen, daß Schw., um dieselben zu vermeiden, schon auf 2. Lf1—c4 nicht mit 2. Lf8—c5, sondern mit dem kräftigeren Zuge 2. Sg8—f6 antworte.

Der classische Angriff der Lauferpartie ist in jedem Lehrbuche, mit Ausnahme des Damiano, erwähnt. Man vergleiche etwa:

Philidor, 1803, S. 2—26.
Lolli, S. 358 und 365.
Walker, 1841, S. 86—90, u. namentlich
Lewis, Treatise, S. 40—51, 66, 80.
Jänisch, I. S. 151—203.
Staunton, 1847, S. 196.
Silberschmidt, 1845, S. 48.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	c2-c3 / Sg8-f6	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4†	Lc1-d2 / Lb4-d2†	Sb1-d2: / Sf6-e4: [1])	Sd2-c4: / d7-d5
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-f7† / Ke8-f7:
3.	. .	. .	. .	. .	[e4-e5 [3])] / Sf6-e4	c3-d4: [4]) / Lc5-b4†	Lc1-d2 / Se4-d2:	Sb1-d2: / Dd8-g5 [5])
4. 5.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2 / d7-d5	e5-d6: / o—o	d6-c7: / Dd8-c7:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Se4-g5	f2-f4 / Sg5-e6	f4-f5 / Se6-f8
7.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-f7† [11]) / Ke8-f7:	Dd1-f3† / Se4-f6	e5-f6: / Th8-e8†
8.	. .	. .	. .	. .	/ Dd8-e7	c3-d4: / Le5-b4†	[Ke1-f1]. / Sf6-e4 [13])	Dd1-g4 / f7-f5
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ c7-c6
10.	. .	. .	. .	. .	/ [d7-d5]	Lc4-b3 [15]) / Sf6-e4	c3-d4: / Dd8-h4	g2-g3 / Se4-g3:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-e3 / Lc5-b4†
12.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-g8 [16])	c3-d4: / Lc5-b6 [17])	f2-f4 / Sb8-c6
13.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-b5† / Lc8-d7	Lb5-d7† / Sf6-d7:	c3-d4: / Lc5-b4†
14.	. .	. .	. .	. .	. .	e5-f6: / d5-c4:	f6-g7: / Th8-g8	Dd1-h5 / Dd8-e7†
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-h5 [23]) / Dd8-d6 [24])	f6-g7: / Th8-g8
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [o—o]	Dh5-c5: / Tf8-e8†

[1]) Schwarz könnte hier eben so gut 7. d7—d5 ziehen, und würde nicht schlechter stehen.

[2]) Man muß zwar im Allgemeinen darauf sehen, die Bauern so viel als möglich nach der Mitte schlagen zu lassen, dennoch glauben wir, daß Stamma (London 1745, S. 24) hier gut thut, den Springer in Thätigkeit zu setzen.

[3]) Dieser Zug ist zwar etwas stärker als 5. c3—d4:, Schwarz kann aber, wenn er nun 5. d7—d5 thut, die Spiele ebenfalls gleich machen.

[4]) Die Dame nach e2 zu ziehen, ist viel stärker.

[5]) Durch diesen Zug würde Schwarz, falls Weiß jetzt 9. g2—g3 zöge, eine bessere Stellung erlangen als Weiß und noch einen Bauer erobern. (Vgl. Allgaier Tab. 1. III. u. IV.)

[6]) Nimmt Schw. 9. Lb4—d2†, so geht der König nach f1, u. dann nimmt die Dame wieder.

[7]) Hätte Schwarz den Bauer g7 vertheidigt, so spielte Weiß 13. Dd1—d3 u. gewann dann durch Ta1—f1 die schwarze Königin.

[8]) Auf 13. De3—h6 gewinnt Weiß mit 14. Sf3—g5 seine Bauern wieder.

[9]) Es würde nun folgen:

17. Ta1—f1 Sc6—d8
18. Tf1—f7: Sd8—f7:
19. Tg1—f1 b7—b6, auch

könnte Schwarz 19. h7—h6 u. Kg8—h7 ziehen, Weiß gewinnt aber doch wenigstens noch einen Bauer und steht dann besser.

20. Tf1—f7: Lc8—a6
21. Tf7—d7†, Weiß steht besser und muß wohl wegen seines ganz freien Königsbauers gewinnen.

[10]) Dieser entscheidende Zug ist von Silberschmidt, 1845, S. 48, angegeben.

[11]) Dieser von Lewis, New treatise, S. 47, durchgeführte Angriff ist zwar schwächer als 6. Dd1—e2, verschafft aber dem Weißen dennoch ein gutes Spiel.

[12]) Lewis, Lessons I. S. 50 und Treatise S. 48 bemerkt, daß Schwarz bei 7. Sb1 nach d2 oder 7. Lc1—d2 sein Spiel wie-

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Lc4-b5†	Lb5-c6†	Se4-c3	—				
c7-c6	Sb8-c6: [2])	Lc8-e6	—				
Dd1-h5†	Dh5-d5†	Sd2-e4:	o—o—o	Dd5-g5	Se4-g5:	—	
g7-g6	Kf7-g7	Th8-e8	c7-c6	Dd8-g5:	d7-d5	—	
Sg1-f3	Th1-g1	Ke1-d2:	Kd2-c3	Dd1-d3	Kc3-d3:	Sf3-g5	Sg5-f7: +
Dg5-g2: [6])	Lb4-d2†	Dg2-f2†	Df2-e3† [7])	De3-d3† [8])	o—o	d7-d6	Tf8-f7: —
De2-e4:	+	. .	. .	. .	. .		Sg5-f7: +
	—					Sb8-c6	Tf8-f7: [9]) —
Sg1-f3	Sf3-g5 [10])	+					
d4-c3:		—					
Ke1-d1	Df3-h5†	Dh5-c5:	Dc5-f5†	Df5-f3	Kd1-c2	+	
Dd8-f6:	Df6-g6	Dg6-g2:	Kf7-g8	Dg2-f1†		—	
Dg4-h5† [14])	Dh5-h6	f2-f3	Lc4-e2	+			
g7-g6	c7-c6	d7-d5		—			
Dg4-e4:	Lc4-d5:	De4-d5:	+				
d7-d5	c6-d5:		—				
f2-g3:	Ke1-f1	d4-c5:	Kf1-f2	Kf2-f3	Kf3-e3	—	
Dh4-e4†	De4-h1:	Lc8-h3†	Dh1-h2†	Dh2-g2†	Dg2-g3†	+	
Ke1-f1	g2-g3	Sg1-h3:	Kf1-g1	f2-f3	—		
c7-c6	Lc8-h3†	Dh4-h3†	Dh3-e6	Se4-d6	—		
Lc1-e3	Sg1-f3 [18])	—					
Lc8-e5	Dd8-d7	—					
Sb1-c3 [19])	Sg1-e2 [20])	d4-c5:	o—o	Se2-c3:	Sc3-e2 [21])	—	
o—o	c7-c5	Sd7-c5:	Lb4-c3:	d5-d4	Sb8-c6	—	
Ke1-d1	Sg1-f3	Tg1-e1	Td1-e6:	Dh5-c5:	Dc5-b5	c3-d4: [22])	
Tg8-g7:	Sb8-c6	Lc8-e6	De7-e6:	b7-b6	Tg7-g2:	a7-a6	+
Dh5-h7:	Sg1-e2	Dh7-g7:	c3-d4:	Ke1-f1	+		
Dd6-e5†	De5-g7:	Tg8-g7:	Lc5-b4†		—		
Sg1-e2	Lc1-e3	Sb1-d2	Dc5-c4:	De4-e2:	—		
d4-d3	d3-e2:	Sb8-a6	Dd8-f6:		—		

der mit 7. Sf6—e4 ordnen könnte. Der Zug des Königs findet sich bei Ponziani, 1782, S. 82.

13) Wäre Schwarz mit dem Springer nach g8 zurück gegangen, so hätte Weiß 8. Sg1 nach f3 gezogen.

14) Nähme Weiß den Bauer durch 9. Dg4 nach f5:, so würde 9. Se4—d6 folgen und dann könnte Schwarz den Laufer abtauschen und durch 11. b7—b6 den Angriff gewinnen. (Vergl. De la Bourdonnais S. 9.)

15) Calvi im Palamède, 1842, I. S. 104 tadelt diesen Zug, weil der Angriff auf Schwarz mit besserem Spiele übergehe. Im letzten Punkte scheint Calvi jedoch zu irren, da die Spiele nur gleich werden.

16) Der Zug 6. Sf6—e4 scheint besser zu sein als 6. Sf6—g8.

17) Schwarz kann auch 7. Lc5—b4† ziehen, es scheint jedoch besser, den Laufer zu erhalten.

18) Weiß mag vielleicht noch etwas besser stehen, aber gewiß nicht so viel, daß er dadurch gewinnen müßte.

19) Um wo möglich seine Bauern zu vereinigen. Es wäre aber hier vielleicht etwas vortheilhafter, 9. Lc1—d2 zu ziehen.

20) Geschähe 10. Dd1—b3, so folgte Sb8 nach c6; 11. Db3—d5:, Sd7—b6 ꝛc.

21) Schw. hat zwar einen vereinzelten Bauer, aber mit seinen beiden Springern wird er ihn gut decken können, ja er kann sogar versuchen, damit weiter vorzurücken.

22) Staunton 1847, S. 199, erklärt Weiß für stärker, wir glauben aber hier nicht beistimmen zu können.

23) Durch 7. f6—g7: und nachher 8. Dd1 nach a4† und dann nach c4: erlangt Weiß auch keinen Vortheil.

24) Es ist besser zu rochiren, wie dies die folgenden aus Pratt, 1825, S. 214, entlehnten Varianten beweisen.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
17.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(c2-c3) / (Sg8-f6)	(d2-d4) / (e5-d4:)	(e4-e5) / (d7-d5)	(e5-f6:) / (d5-c4:)	(Dd1-h5) / ([o—o])	(Dh5-c5:) / (Tf8-e8†)
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dh5-g5 / g7-g6
§. 2.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	c2-c3 / Sb8-c6 [1])	d2-d4 / e5-d4:	Lc4-f7‡ / Ke8-f7: [2])	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-c5: / d7-d6	Dc5-b5 /
2.	. .	. .	. .	/ [Lc5-b6]	Sg1-e2 / Sg8-f6	Dd1-d3 / o—o	f2-f4 / e5-d4:	e4-e5 / d7-d5
§. 3.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	c2-c3 / Dd8-e7 [4])	Sg1-f3 / [d7-d6 [5])]	o—o / Lc8-e6	Dd1-b3 / Lc5-b6	Lc4-e6: / De7-e6:	Db3-e6‡ / f7-e6:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-e6: / De7-e6: [6])	d2-d4 / Lc5-b6	Sf3-g5 / De6-e7
3.	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4	d2-d4 / Lc5-b6	a2-a4 / a7-a5	Sb1-a3 / Sg8-f6
4.	. .	. .	. .	. .	d2-d4 [10]) / e5-d4:	o—o / d4-c3: [11])	b2-b4 / Lc5-b4: [12])	Dd1-a4† / Sb8-c6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Lc5-b6]	Sb1-c3: / Lc8-g4
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Sg8-f6]
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	[d2-d4] / Lc5-b6	d4-e5: / Sf6-e4:	o—o / o—o	Lc4-d5 / Se4-c5
10.	. .	. .	. .	. .	/ e5-d4:	o—o [15]) / d4-c3:	Sb1-c3: / d7-d6	e4-e5 / d6-e5:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ o—o	e4-e5 / Sf6-g4
12.	. .	. .	. .	Sg1-e2 / Lc5-f2‡	Ke1-f2: / De7-c5†	d2-d4 / Dc5-c4:	Sb1-a3 / Dc4-e6	— / +
§. 4.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Lf8-c5	c2-c3 / Dd8-g5 [16])	Dd1-f3 [17]) / Sg8-f6	Sg1-e2 / Dg5-g6	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: [18]) / Lc5-b4†	Lc1-d2 / Lb4-d2‡

[1]) Lewis, Lessons, I. S. 38, hält, aber wohl ohne hinreichenden Grund, Sb8—c6 für ungenügend.

[2]) Philidor, S. 13, bemerkt, daß auf Ke8 nach f8 b2—b4—b5 folgen würde.

[3]) Philidor, S. 14, erklärt die Spiele für ausgeglichen, indem die gute Stellung des Springers den Vortheil des passirten weißen Bauers aufwiege.

[4]) Jänisch, I. S. 185, erklärt Dd8—e7 für gut, jedoch erweise sich 3. Dd8—g5 noch kräftiger.

[5]) Jänisch, I. S. 185, empfiehlt diesen Zug und tadelt 4. Sg8—f6, welches Philidor 1803, S. 11, ziehen läßt. Uebrigens könne 4. Sb8—c6 auf das Giuoco piano einlenken.

[6]) Die Folge von 6. f7—e6: würde sein: 7. d2—d4, e5—d4:; 8. e3—d4:, Lc5—b6; 9. Sf3—g5 und nach Umständen Dd1-b3.

[7]) Es ist hier zwischen den Spielen wenig Unterschied, bestimmt aber kein Nachtheil für Weiß vorhanden.

[8]) Jänisch, I. S. 188, bemerkt, daß a3 hier der rechte Platz für den Laufer ist, um die Schwäche des Gegners zu benutzen.

[9]) Eben so könnte Schwarz auch ziehen, wenn Weiß 14. Dd1—f3: nimmt.

[10]) Jänisch, aus dessen Werk wir die oben geführten Varianten entlehnen, giebt die-

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Ke1-f1 / d4-c3:	Sb1-c3: / Dd8-d3†	Sg1-e2 / Te8-e2:	Dc5-d5 / Te2-c2†	Dd5-d3: / c4-d3:	/ +			
Dg5-c5: / Tf8-e8†	Sg1-e2 / d4-d3	Lc1-e3 / d3-e2:	Le3-d4 / Sb8-c6	Dc5-c4: / Sc6-e5	Dc4-b5 / c7-c6	Db5-b3 / Se5-d3†	Ke1-d2 / e2-e1D†	— / +
+ /								
Lc4-b3 / Sf6-e4	c3-d4: / f7-f5	Sb1-c3 / Lc8-e6 [5])	— / —					
d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / Sg8-f6	— / —						
f2-f4 / Sg8-f6	f4-e5: / d6-e5:	Kg1-h1 / Sb8-c6	d4-d5 / Sc6-b8 [7])	— / —				
Tf1-e1 / Sb8-d7	Sa3-c2 / h7-h6	b2-b3 / o—o	Lc1-a3 [8]) / Tf8-e8	Sc2-e3 / Lg4-f3:	g2-f3: / g7-g6 [9])	Se3-d5 / De7-d8	— / —	
Lc4-b5 / c3-c2	Lb5-c6† / Ke8-d8	Da4-b4: / c2-b1:D	Ta1-b1: / b7-c6:	Db4-c3 / Sg8-f6	e4-e5 / Sf6-d5	Dc3-c6: / Sd5-b6	Tb1-b6: /	+ / —
. .	/ Ke8-f8	Lc6-b7: / Lc8-b7:	Da4-b4: / c2-b1:D	Ta1-b1: / Lb7-e4:	Tf1-e1 / f7-f5 [13])	Sf3-g5 / De7-d7	Sg5-e4: / f5-e4: [14])	+ /
Sc3-d5 / De7-d7	a2-a4 / Lg4-f3:	g2-f3: / a7-a5	Sd5-b6: / c7-b6:	Dd1-d4 /	+ /			
Lc1-g5 / Lc8-e6	Sc3-d5 / Le6-d5:	e4-d5: / o—o	Tf1-e1 / De7-d8	— / +				
Sc3-d5 / Sf6-d5:	e4-d5: / o—o	Lc1-b2 / Lc8-g4	a2-a4 / a7-a5	Tf1-e1 / De7-d8	— / +			
Lc1-g5 / De7-e8	Tf1-e1 / Sc5-e6	Sb1-d2 / Se6-g5:	Sf3-g5: / h7-h6	Dd1-h5 / h6-g5:	Sd2-e4 /	+ / —		
Sf3-e5: / o—o	Tf1-e1 / Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:	Dd1-b3 / Lc5-b6	Se5-f3 /	+ /			
Sc3-d5 / Lc5-f2†	Tf1-f2: / De7-c5	Dd1-d4 / Dc5-d4:	Sf3-d4: / Sg4-f2:	Sd5-c7: /	+ /			
Sb1-d2: / d7-d6	h2-h3 /	+ /						

sem Gambit den Namen Gambit du centre et de l'aile de Mr. Pétroff und sagt, Schwarz könne mit Vortheil den Bauer nehmen, wohingegen 5. Lc5—b6, 6. o—o, Lc8—e6 nur ein gleiches Spiel herbeiführen würde.

[11]) Im Schottischen Gambit ist es in ähnlichen Positionen oft gefährlich, d4—c3: zu nehmen, und man zieht daher gewöhnlich d4 nach d3, hier scheint d4—c3: jedoch vollkommen sicher zu sein. Wenn nun 7. Sb1 nach c3: folgt, so spielt Schwarz 7. c7 nach c6 und auf 8. Lc1—f4 dann Lc8 nach e6.

[12]) Jänisch, I. S. 196, empfiehlt, das zweite Gambit nicht anzunehmen.

[13]) Auf 14. d6—d5 folgt 15. Db4—b7.

[14]) Es würde nun folgen: 17. Db4—e4:, Ta8—c8; 18. Lc1—a3, Sg8—f6; 19. De4—c4 und Weiß wird bei vortheilhafter Position seinen Bauer wieder gewinnen.

[15]) Jänisch, I. S. 191, bemerkt, daß auch 6. e4—e5 und nachher o—o einen starken Angriff giebt.

[16]) Dieser Zug der Italiener wird von den neuern Autoren verworfen, Jänisch, I. 167, hat diesen Irrthum aber berichtigt.

[17]) Palamède, 1842, II. S. 64, hält dies für besser, als 4. g2—g3 oder Ke1—f1.

[18]) Weiß könnte hier auch 7. e4—e5 spielen, worauf Schw. am besten 7. d7—d5 thäte.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
2.	(c2-c3) / (Dd8-g5)	(Dd1-f3) / [Dg5-g6]	Sg1-e2 / d7-d6	d2-d4 / Lc5-b6 [1])	d4-e5: / d6-e5:	Se2-g3 / Sg8-f6	h2-h3 /	— / —
3.	. .	. .	/ Sb8-c6	d2-d3 / d7-d6	Lc1-e3 / Lc5-b6	Sb1-d2 / Sg8-e7	— / —	
4.	. .	Ke1-f1 / [Dg5-e7[2]]	d2-d4 / Lc5-b6	Sg1-f3 / d7-d6	— / —			
5.	. .	/ Dg5-f6	Sg1-f3 / d7-d6	d2-d4 / Lc5-b6	d4-e5: / d6-e5:	Dd1-d5 / Sb8-d7	Lc1-g5 / Df6-g6	Sf3-e5: / Dg6-g5:
6.	. .	. .	/ Sb8-c6	d2-d4 / e5-d4:	e4-e5 / Df6-f5	c3-d4: / Lc5-b6	Sb1-c3 / d7-d6	— / —
7.	. .	/ Dg5-g6	Sg1-f3 / Sb8-c6	d2-d4 / Lc5-e7	Sf3-e5: / Sc6-e5:	d4-e5: / Dg6-e4:	Dd1-d4 / De4-d4:	c3-d4: / d7-d6
8.	. .	. .	d2-d4 / Lc5-e7	f2-f4 / Dg6-e4:	f4-e5: / d7-d6	Sb1-d2 / De4-f5†	Sd2-f3 / Sb8-d7	Dd1-e2 /
9.	/ Dd8-f6 [3])	. .	/ Lc5-b6	Sg1-f3 / f7-f6	d4-e5: / Dg6-e4:	Sb1-d2 / De4-c6	Dd1-e2 / Sg8-e7	e5-f6: / g7-f6:
10.	. .	. .	/ e5-d4:	c3-d4: / Dg6-e4:	Sg1-f3 / Lc5-e7	Sb1-c3 / De4-g4	Lc4-f7‡ / Ke8-f8	h2-h3 / Dg4-f5
11.	. .	. .	. .	. .	/ Lc5-b6	Sb1-c3 / De4-e7	Sc3-d5 / De7-e4	Sf3-g5 / De4-d4:
12.	. .	d2-d4 / Dg5-g2:	Dd1-f3 / Dg2-f3:	Sg1-f3: / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4†	Sb1-c3 / Sb8-c6	+	
§. 5.								
1,	c2-c3 / c7-c6	d2-d4 / e5-d4:	Lc4-f7‡ / Ke8-f7:	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-c5: /	+		
2.	. .	/ d7-d5	Lc4-d5: [4]) / Lc5-d4:	Ld5-f7‡ / Ke8-f7:	c3-d4: / Dd8-d4:	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-h4 / Sg8-f6	Sb1-c3 /
3.	. .	.	/ c6-d5:	d4-c5: / d5-e4:	Dd1-d8‡ / Ke8-d8:	Sb1-d2 / f7-f5	Sd2-c4 / Sb8-c6 [5])	b2-b4 [6]) / a7-a6
§. 6.								
1.	c2-c3 / d7-d5 [7])	Lc4-d5: [8]) / Sg8-f6	Dd1-b3 / o—o [9])	Ld5-b7: / Lc8-b7:	Db3-b7: / Dd8-d3	Db7-a8: [10]) / c7-c6	Da8-b7 / Dd3-e4‡	Ke1-f1 / De4-c2
2,3.	. .	. .	. .	Sg1-f3 / Sf6-d5:	Db3-d5: / Dd8-d5:	e4-d5: / e5-e4	— / —	[Sg1-e2] / De4-g2:
4.	. .	. .	Dd1-b3 / Sf6-d5:	e4-d5: / Dd8-g5	Db3-a4† / Lc8-d7	Da4-e4 / Ld7-f5	De4-e5‡ / Ke8-d8	De5-g3 / Th8-e8†

[1]) Mosler, S. 68, Anm. 11: „Und nicht 6. Lc8—g4, obschon es ein guter Zug scheint, weil Weiß 7. Lc4—f7‡ dagegen ziehen und einen Bauer gewinnen würde, welches der Anonymo Modenese übersehen hat, und wonach also bei Heinse die Bemerkung zum 6ten Zuge des Schwarzen, S. 226, erster Theil, zu berichtigen ist.

[2]) Der Rückzug der Dame nach g6 oder f6 ist nicht so gut, weil Schwarz dann verschiedenen Angriffen ausgesetzt bleibt, wie die folgenden aus Jänisch entlehnten Spiele zeigen. Statt 4. Dg5—e7 konnte auch Lc5—b6 geschehen.

[3]) Der Zug der Dame nach f6 ist nicht gut, weil er das Vorrücken des Bauers d2—d4, nachdem 4. Sg1—f3 gezogen ist, nicht hindert. Wegen der Ausführung dieser Spiele verweisen wir auf Eröffn. 1. Abschn. I. §. 5, Eröffn. 1. Abschn. V. §. 6, so wie Eröffn. 1. Abschn. VI. §. 4.

[4]) Nähme Weiß den feindlichen Damenbauer mit dem Königsbauer, so thäte Schwarz dasselbe.

[5]) 9. Sb8—c6 ist wohl besser als 9. Sb8—d7, weil der Bauer f5 bei dem ersteren Zuge gedeckt bleibt und also durch Sc4—d6 nicht mit bedroht werden kann.

[6]) Weiß steht zwar etwas freier, aber entscheidend wird dieses kaum sein.

[7]) Dies Gambit ist äußerst sinnreich und verschafft dem Nachziehenden den Angriff. Le-

2. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—c5.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Dd5-f7† Ke8-d8	Df7-g8† Th8-g8:	Se5-f7† Kd8-e7	Sf7-g5: Tg8-f8	Sg5-f3	+ —			
Lc1-f4 Lc8-e6	d4-d5 Le6-f5	Sb1-c3 o—o—o	e5-d6: Le7-d6:	Lf4-d6: c7-d6:	f2-f3 Sg8-f6	Kf1-f2 Th8-e8	Th1-e1	+ —
+								
Sd2-e4	+							
Sf3-e5 Le7-d6	g2-g4 Df5-f6	Sc3-e4 Df6-d8	Lc1-g5 Ld6-e7	Lf7-g8: Th8-g8:	Dd1-f3† Le7-f6	Lg5-f6: g7-f6:	Se4-f6:	+ —
Dd1-d4: Lb6-d4:	Sd5-c7† Ke8-d8	Sg5-f7†	+ —					
+								
+								
g2-g3 Dc2-c1†	Kf1-g2 Dc1-e1	Sg1-h3 De1-e4†	Kg2-g1 Sf6-g4	— +				
Th1-f1 Sf6-g4	d2-d4 e5-d4:	c3-d4: Sg4-h2:	d4-c5: [11]) Sh2-f3†	— +				
Ke1-d1 Dg5-e7	f2-f3 Lc5-g1:	— +						

wis, sein Erfinder, erklärt in seinem Treatise S. 80 den Zug 3. d7—d5 für sicher, er ist es in der That aber nicht, und daher muß das Opfer des Damenbauers hier, wie Jänisch I. 222 beweist, als gewagt angesehen werden.

[8]) Schlägt der Bauer, so spielt Schwarz 4. Lc5—f2†, und kann, falls der König diesen Laufer nimmt, durch 5. Dd8—h4† den Stein wieder gewinnen und eine bessere Position erhalten.

[9]) In einer späteren Variante wird der Laufer mit dem Springer genommen werden, welches der richtige Zug ist.

[10]) Schw. könnte nach diesem Zuge die Dame erobern, indem er 8. Dd3—a6 und nachher Sb8—d7 spielte, wodurch er vielleicht nicht schlechter als Weiß zu stehen käme. Die Züge würden dann etwa folgende sein:

8.	Db7—a8:	Dd3—a6
9.	d2—d4	Sb8—d7
10.	Da8—f8†	Lc5—f8:
11.	f2—f3	e5—d4:
12.	c3—d4:	Da6—d3 rc.
13.	Sg1—e2 rc.	

[11]) Dies ist ein offenbarer Fehler; es mußte Weiß 14. Sb1—d2 ziehen, welches Lewis, aus dem obige Variante entlehnt ist, auch in seiner letzten Ausgabe ganz übersehen zu haben scheint. Bei Jänisch I. S. 156 ist der Irrthum aber bereits angezeigt.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
5.	(e2-e4) (e7-e5)	(Lf1-c4) (Lf8-c5)	(c2-c3) (d7-d5)	(Lc4-d5:) (Sg8-f6)	(Dd1-b3) (Sf6-d5:)	(e4-d5:) (Dd8-g5)	(Db3-a4†) (Lc8-d7)	(Da4-e4) (Ld7-f5)
6.	. .	. .	 (d7-d6 ¹))	. .	. .	Db3-d5: Dd8-d5:	e4-d5: Lc8-f5	Sg1-f3 f7-f6
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	Dd1-a4† c7-c6	d2-d4 e5-d4:	c3-d4: Lc5-b6	Sb1-c3 o—o
11.	. .	. .	. .	. .	. .	Ld5-f7† Ke8-f8	Da4-b3 ⁴) Sf6-e4:	Db3-c4 Lc5-f2†
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 ⁵) Se4-f2:
13.	. .	. .	. .	. .	Ld5-c4 Sf6-e4:	Dd1-a4† Ke8-f8	Sg1-f3 Lc5-f2†	Ke1-e2 Lf2-b6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ke1-d1 Lf2-b6
16.	. .	. .	. .	. .	Ld5-b3 Sf6-e4:	Dd1-e2 Dd8-h4	Sg1-f3 Dh4-f2†	De2-f2: Lc5-f2†
17.	. .	. .	. .	. .	. .	 Lc5-f2†	Ke1-d1 Lf2-g1: ⁸)	De2-e4: Lg1-b6
18.	. .	. .	. .	. .	. .	 Se4-f2:	De2-e5† Dd8-e7	De5-e7† Ke8-e7:
19.	. .	. .	. .	. .	[Dd1-f3 ⁹)] o—o	d2-d4 e5-d4:	Lc1-g5 d4-c3:	Sb1-c3: Sb8-d7
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lg5-f6: c3-c2
21.	. .	. .	. .	. .	. .	Ld5-b3 ¹⁰) Lc8-g4	Df3-g3 Sf6-e4:	Dg3-g4: Se4-f2:
22.	. .	. .	. .	. .	 Sf6-d5:	e4-d5: f7-f5	Sg1-e2 e5-e4	Df3-g3 o—o
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 o—o	d2-d4 e5-e4
24.	. .	. .	. .	. .	. .	 o—o	Sg1-e2 f7-f5	d2-d4 e5-d4:
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d3 f7-f5	Lc1-e3 e5-e4

¹) Der Zug 3. d7—d6 wird von Lewis empfohlen. Es ist jedoch einleuchtend, daß dadurch die Weißen nicht verhindert werden, sich bleibend des Centrums mit ihren Bauern zu bemächtigen, weshalb 3. d7—d6 als schwach verworfen werden muß.

²) Zöge Weiß Sf3—d4, so hätte Schwarz durch 12. L c5—d4: genommen und nachher S b8—d7 gezogen.

³) Der Laufer c5 muß zwar ziehen, und außerdem muß der Bauer d5 erst genommen werden, damit Weiß nicht um einen Bauer in Vortheil stehe; dennoch ist das Spiel der Schwarzen dem der Weißen vorzuziehen.

⁴) Zöge Weiß mit der Dame nach c4, so gewinnt Schw. nun durch 7. D d8—e7; geht nämlich Weiß 8. d2—d3, so thut Schwarz dagegen 8. b7—b5, zöge er jedoch statt des Damenbauers 8. b2—b4 oder a2—a4, so gewinnt Schwarz, indem er mit dem Laufer nach b6 zurückgeht.

⁵) Auf 8. Lf7—h5 würde 8. D d8—f6 folgen.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
De4-f3	Df3-g3	h2-g3:						
e5-e4	Dg5-g3:	Sb8-d7	+					
o—o	Tf1-e1	b2-b3	Sf3-h4 [2]					
Lf5-d3	o—o	e5-e4	f6-f5	+				
Ke1-e2	Sf3-h4	g2-g3	Ke2-e1					
e5-e4	Lf5-d7	Ld7-b5†	Lb5-c4	+				
. .	Sf3-g1	c3-c4	b2-b3					
	Sb8-d7	Sd7-c5	Se5-d3	+				
d2-d4	c3-d4:	Lc1-e3	Sb1-c3	g2-f3:	o-o—o	f3-f4	Th1-g1	
e5-d4:	Lc5-b6 [3]	Lf5-e4	Le4-f3:	o—o	f6-f5	Sb8-d7	Sd7-f6	+
Ld5-b3								
Lb6-d4:	+							
Ke1-f1	—							
Se4-d6	+							
Th1-f1	Ke1-d1							
Sf2-d3†	Dd8-f6	+						
Lc4-f7:	Th1-f1	Sf3-e5:	Se5-d3:	Ke2-e1	—			
Se4-f2	Lc8-f5	Lf5-d3†	Dd8-d3‡	Kf8-f7:	+			
		Lf7-c4	Lc4-d3:	Ke2-e1	Tf1-f2:	Ke1-f2:	Da4-b3	
. .	. .	Lf5-d3†	Dd8-d3‡	Sb8-d7	Lb6-f2‡	h7-b5	e5-e4 [6]	+
Th1-f1	Lc4-f7: [7]	Da4-c4	Dc4-d5	Dd5-e5:	Sf3-g5	—		
Sb8-d7	Sd7-c5	Se4-d6	c7-c6	Sd6-f7:	Lc8-g4†	+		
Ke1-e2	Sf3-e5:	d2-d4	—					
Lf2-b6	Se4-d6	o-o	—					
De4-e5‡	d2-d4	+						
Ke8-f8								
d2-d4	c3-d4:	—						
Lc5-d4:	Sf2-h1:	—						
o—o—o	Ld5-b3	—						
c7-c6	Dd8-e7	—						
Sb1-c3	Df3-f6:	Sg1-f3	Ld5-b3	e4-e5	—			
Dd8-f6:	g7-f6:	c7-c6	f6-f5	Lc8-e6	—			
Dg4-c4	d2-d4	Sg1-f3	c3-d4:	Lc1-g5				
Lc5-b6	Sf2-h1:	e5-d4:	Sb8-c6	Dd8-d6	+			
d2-d4	Dg3-d3:	c3-c4	c4-b5:	o—o	Tf1-d1	Dd3-f3	Lc1-f4	+
e4-d3:	c7-c6	b7-b5	c6-b5:	Lc8-a6	Dd8-b6	Sb8-d7		
Df3-g3	Lc1-f4	Se2-f4:	+					
Lc5-d6	Ld6-f4:		—					
Se2-d4:	c3-d4:	Lc1-e3	o—o	Df3-g3	Dg3-c7:	+		
Lc5-d4:	Tf8-e8†	g7-g5	g5-g4	Dd8-d5:		—		
d3-c4:	Df3-e4:	De4-d3 [11]	Sg1-e2	f2-e3:				
f5-e4:	Tf8-e8	Dd8-g5	Lc5-e3:	Te8-e3:	+			

[6]) Es würde nun folgen:

17. Sf3—g5 Sd7—e5
18. Sb1—a3 h7—h6
19. Sg5—h3 Kf8—e7
20. Kf2—g1 Th8—f8
21. Db3—d1 e4—e3 und Schwarz steht besser.

[7]) Zieht Weiß 10. Da4—e2, so thut Schw. dagegen 10. Se4—d6.

[8]) Schw. könnte hier auch im siebenten Zuge f7—f5 thun.

[9]) Der Zug der Dame nach f3 ist richtig und verschafft den Weißen ein gutes Spiel, wie Jänisch I. S. 157 bewiesen hat.

[10]) Weiß müßte nun 6. Ld5—c4 ziehen und, wenn Schwarz mit Lc8—g4 darauf antwortet, 7. Df3—d3 thun, wodurch er gewinnen würde.

[11]) Ginge die Dame nach c4, so würde Schw. den Laufer e3 mit seinem Laufer nehmen, da er das aufgedeckte Schach nicht zu fürchten braucht.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
26.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Lf1-c4) / (Lf8-c5)	(c2-c3) / (d7-d5)	(Lc4-d5:) / (Sg8-f6)	(Dd1-f3) / (Sf6-d5:)	(e4-d5:) / (o—o)	(d2-d3) / (f7-f5)	(Lc1-e3) / (e5-e4)
27.	. .	. .	. .	. .	d2-d4 ³) / e5-d4:	c3-d4: / Lc5-b4†	Lc1-d2 / Sf6-d5:	e4-d5: / Lb4-d2‡
28.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / Sf6-d5:	e4-d5: / Dd8-d5:
29.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
30.	. .	. .	. .	d2-d4 ⁴) / d5-c4:	d4-c5: / Dd8-d1‡	Ke1-d1: / Sg8-f6	f2-f3 ⁵) / Sb8-a6	Lc1-e3 / Lc8-e6

¹) Nimmt Weiß den Springer, so verliert er die Dame.

²) Der Angriff der Schwarzen ist unwiderstehlich, denn, will Weiß das Schach auf f3 abwenden und zieht deshalb 16. Sb1—d2, so bringt Schwarz seinen Laufer auf g4 und nimmt nachher mit der Dame den Königsbauer.

³) Walker, 1841, S. 88, empfiehlt diesen Zug, Lewis, Treatise, S. 92, hat aber gezeigt, daß Weiß damit nicht in Vortheil kommt.

⁴) Dieser Zug beugt dem Angriff der Schwarzen vor, er ist aber nicht so gut als 4. Lc4 nach d5: Sg8—f6, 5. Dd1—f3 ꝛc.

⁵) Zieht Weiß 7. Sb1—d2, so deckt Schwarz den Bauer durch 7. Lc8—e6 und steht dann etwas freier.

⁶) Es mag nun wohl gleich stehen, da der dreifache Bauer wenig Kraft hat. Vielleicht wäre es aber vortheilhafter für Schwarz, 9. c7 nach c6 zu ziehen oder zu rochiren.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt II.

No. I.

(Vergl. Bledow, 1843, S. 55.)

	Edinburgh.	London.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	Lf8—c5
3.	c2—c3	Dd8—e7
4.	Sg1—f3	d7—d6
5.	d2—d3	Sg8—f6
6.	Dd1—e2	o—o
7.	Lc1—g5	h7—h6
8.	Lg5—h4	Lc8—e6
9.	Lc4—b3	Le6—b3:
10.	a2—b3:	Sb8—c6
11.	Sb1—d2	De7—e6
12.	b3—b4	Lc5—b6
13.	Lh4—f6:	De6—f6:
14.	Sd2—c4	Df6—e6
15.	Sf3—h4	Sc6—e7
16.	g2—g4	Se7—g6
17.	Sh4—g6:	f7—g6:
18.	o—o	Tf8—f4
19.	h2—h3	Ta8—f8
20.	Sc4—b6:	a7—b6
21.	f2—f3	De6—f6
22.	Kg1—g2	c7—c6
23.	Tf1—f2	b6—b5
24.	De2—e3	h6—h5
25.	Kg2—g3	Df6—g5
26.	Ta1—e1	Kg8—h7
27.	De3—e2	Tf8—h8
28.	De2—e3	Kh7—g8
29.	Tf2—h2	h5—g4:
30.	h3—g4:	Tf4—f3‡
31.	Kg3—f3:	Dg5—e3‡
32.	Kf3—e3:	Th8—h2:
33.	Te1—a1	Th2—h3†
34.	Ke3—e2	Th3—h2†
35.	Ke2—e3	Th2—h3†.

Das Spiel bleibt unentschieden.

No. II.

(Vergl. Jänisch I. S. 201 u. Palamède, 1842, II. S. 156.)

Petroff gegen den gesammten Club zu Warschau.

Erste Sitzung.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	Lf8—c5

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
(d3-e4:)	Df3-d1	f2-e3:	Sg1-e2 [1]	Se2-c1	g2-g3	—
(f5-e4:)	Lc5-e3:	Sb8-c6	Sc6-e5	Dd8-h4†	Dh4-g5 [2]	+
Sb1-d2:	Sg1-f3	—				
Dd8-d5:	o—o	—				
Sg1-f3	Dd1-a4†	Da4-b4:	Ke1-d1	Th1-e1	g2-f3:	—
Lc8-g4	Sb8-c6	Dd5-e6†	Sc6-b4:	Lg4-f3†	o—o—o	+
. .	Lc1-e3	Dd1-f3:	g2-f3:	—		
	Lg4-f3†	Dd5-f3:		—		
Sb1-d2	c5-c6	—				
Sf6-d7	b7-c6: [3]	—				

3. c2—c3 D d8—e7
4. d2—d3 d7—d6
5. D d1—e2 L c8—e6
6. L c4—e6: D e7—e6:
7. f2—f4 f7—f6
8. S g1—f3 S b8—d7
9. d3—d4 L c5—b6
10. o—o S g8—e7
11. f4—e5: S d7—e5:
12. K g1—h1 S e5—f7
13. T f1—e1 c7—c6
14. L c1—f4 o—o
15. S b1—d2 D e6—g4
16. L f4—g3 T f8—e8
17. D e2—d3 f6—f5
18. e4—e5 f5—f4
19. e5—d6: S e7—g6, dieser Springer wäre wohl besser nach f5 gegangen.
20. L g3—f2 S f7—d6:
21. S d2—c4 S d6—c4:
22. D d3—c4† K g8—h8
23. D c4—f7 T e8—b8
24. T e1—e4 D g4—c8
25. T a1—e1 D c8—g8
26. D f7—d7 S g6—f8.

Zweite Sitzung.

27. D d7—g4 S f8—g6
28. h2—h4 L b6—d8
29. h4—h5, Weiß konnte nicht 29. T e4—e8 und 30. D g4—f4: ziehen, weil 30. L d8—c7 und auf 31. S f3—e5, L c7—e5:; 32. T e8—e5:, S f8—g6 gefolgt sein würde.
29. . . . . . S g6—f8
30. D g4—f4: L d8—f6
31. g2—g4 h7—h6
32. b2—b3 S f8—h7
33. L f2—g3 T b8—f8
34. D f4—e3 D g8—f7
35. K h1—g2 S h7—g5
36. S f3—g5: L f6—g5:
37. D e3—e2 T a8—d8
38. T e4—e6 L g5—f6
39. D e2—e4 D f7—d7
40. L g3—d6 T f8—f7
41. T e1—e2 L f6—g5

Dritte Sitzung.

42. c3—c4 T f7—f6
43. c4—c5 T f6—e6:
44. D e4—e6: D d7—e6:
45. T e2—e6: K h8—g8
46. K g2—f3 K g8—f7
47. T e6—e4 g7—g6
48. h5—g6† K f7—g6:
49. a2—a4 T d8—d7
50. K f3—e2 h6—h5
51. g4—h5† K g6—h5:
52. K e2—d3 K h5—g6
53. K d3—c4 T d7—h7
54. T e4—e2 K g6—f5
55. L d6—b8 a7—a6
56. T e2—e5† K f5—f6
57. L b8—d6 L g5—f4. Die Partie, in welcher übrigens Schwarz bedeutend im Nachtheil steht, ist hier abgebrochen worden.

No. III.

(Vergl. Bledow, 1843, S. 74.)

Norfolk. New-York.

1. e2—e4 e7—e5
2. L f1—c4 L f8—c5
3. c2—c3 D d8—g5, ist der von Ercole del Rio empfohlene beste Gegenzug.
4. D d1—f3 D g5—g6
5. S g1—e2 d7—d6
6. d2—d4 L c5—b6
7. o—o S g8—f6
8. d4—e5: d6—e5:
9. S e2—g3 L c8—g4
10. D f3—d3 S b8—d7
11. b2—b4 S f6—h5
12. L c1—e3 o—o—o

13.	S g3 — h5:	L g4 — h5:
14.	S b1 — d2	S d7 — f6
15.	D d3 — c2	T d8 — d2:
16.	D c2 — d2:	S f6 — e4:
17.	D d2 — c1	L h5 — f3
18.	g2 — g3	h7 — h5
19.	L c4 — d5	h5 — h4
20.	L d5 — e4:	D g6 — e4:
21.	L e3 — b6:	D e4 — g4
22.	D c1 — e3	a7 — b6:
23.	T f1 — b1	e5 — e4
24.	D e3 — e1	f7 — f5
25.	T b1 — b2	f5 — f4
26.	T a1 — b1	D g4 — h3.

Das Mat auf g2 ist nur durch D e1 — f1 zu decken; hierauf giebt Schwarz in drei Zügen, nämlich: D h3 — h2‡, h4 — g3‡ und T h8 — h1† Mat.

No. IV.

(Vergl. Chronicle III. S. 289.)

	Staunton.	Cochrane.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	L f8 — c5
3.	c2 — c3	d7 — d5
4.	L c4 — d5:	S g8 — f6

5. d2 — d4, wenn Weiß den Vortheil seines Bauers behaupten wollte, mußte er 5. D d1 — f3 ziehen.

5.	. . . . . .	e5 — d4:
6.	c3 — d4:	L c5 — b4†
7.	L c1 — d2	L b4 — d2‡
8.	D d1 — d2:	S f6 — d5:
9.	e4 — d5:	D d8 — d5:
10.	S g1 — f3	o — o
11.	o — o	L c8 — g4
12.	S b1 — c3	D d5 — h5
13.	S f3 — e5	L g4 — e6
14.	f2 — f4	f7 — f6
15.	S e5 — f3	c7 — c6
16.	T a1 — e1	D h5 — f7
17.	T e1 — e3	S b8 — d7
18.	T f1 — e1	T a8 — e8
19.	S c3 — e4	L e6 — a2:
20.	S e4 — d6	T e8 — e3:
21.	S d6 — f7:	T e3 — e1‡
22.	D d2 — e1:	L a2 — f7:
23.	D e1 — a5	L f7 — d5
24.	D a5 — c7	T f8 — f7
25.	D c7 — c8†	S d7 — f8
26.	K g1 — f2	L d5 — f3:
27.	K f2 — f3:	T f7 — e7
28.	g2 — g3	K g8 — f7
29.	b2 — b4	a7 — a6
30.	h2 — h4	h7 — h6
31.	g3 — g4	K f7 — g8
32.	D c8 — b8	K g8 — f7
33.	D b8 — a7	g7 — g5
34.	D a7 — c5	S f8 — h7
35.	f4 — f5	S h7 — f8
	=	=

No. V.

(Vergl. Chronicle III. S. 22.)

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	L f8 — c5
3.	c2 — c3	d7 — d6,

dieser Zug ist offenbar nicht gut, da er dem Weißen gestattet, zwei seiner Bauern in die Mitte des Brettes zu bringen.

4.	d2 — d4	e5 — d4:
5.	c3 — d4:	L c5 — b6
6.	S b1 — c3	h7 — h6
7.	h2 — h3	S g8 — f6
8.	L c1 — e3	D d8 — e7
9.	D d1 — d3	S b8 — c6
10.	a2 — a3	o — o
11.	S g1 — e2	L c8 — d7

12. S e2 — f4, ist ein nutzloser Zug, da der Springer nachher wieder vertrieben wird.

12.	. . . . .	K g8 — h8
13.	b2 — b4	T a8 — e8
14.	o — o	g7 — g5,

Schwarz könnte gleich 14. S f6 — e4: nehmen.

15. S f4 – e2, besser wäre S f4 — d5.

15.	. . . . . .	S f6 — e4:
16.	S c3 — d5	D e7 — d8
17.	f2 — f4	g5 — g4
18.	f4 — f5	g4 — h3:
19.	L e3 — h6:	h3 — g2.
20.	T f1 — f4	L d7 — f5:

21. L h6 — f8:, den Laufer f5 durfte Weiß wegen 21. D d8 — h4 nicht nehmen.

21.	. . . . . .	S c6 — e5
22.	L f8 — e7	T e8 — e7:
23.	T f4 — h4†	K h8 — g7
24.	D d3 — e3	T e7 — e6
25.	S e2 — g3	S e4 — g3:
26.	D e3 — g3‡	T e6 — g6
27.	D g3 — f4	L b6 — d4‡
28.	S d5 — e3	D d8 — h4:
29.	D f4 — h4:	L d4 — e3‡
30.	D h4 — f2	S e5 — f3‡
		Mat.

Eröffnung 2. Abschnitt III.

Der Springer, 2. Sg8—f6, als Gegenzug im Lauferspiel.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5	§. 1.	2. Lf1—c4 / Sg8—f6	3. Sg1—f3 /	Tab. 8. Col. 5—33.
	§. 2.		3. / d2—d4	Tab. 7. Col. 21—23.
	§. 3.		3. f2—f4 /	Tab. 8. Col. 34.
	§. 4.		3. d2—d3 /	Tab. 7. Col. 24—35.
	§. 5.		3. Sb1—c3 /	Tab. 9. Col. 1—16.

Im gegenwärtigen Abschnitte betrachten wir die Combinationen, welche durch die Züge 1. e2—e4 e7—e5; 2. Lf1—c4 Sg8—f6 veranlaßt werden. Der Zug des Springers ist unserer Ansicht nach das Beste, was Schwarz hier spielen konnte. Jetzt beschränkt sich nämlich der Gegner nicht ausschließlich auf die Vertheidigung, wie dies bei den Spielen der beiden vorhergehenden Abschnitte der Fall war, sondern macht einen Gegenangriff, bei dem Weiß Gefahr läuft, in Nachtheil zu kommen, falls er selbst seinen Angriff unbekümmert fortsetzen wollte. Der Vortheil des Anzuges wird nun aufgehoben, indem Weiß zunächst 3. Sb1—c3 oder 3. d2—d3 zur Deckung seines Königsbauers thun muß. Es ist schwer zu ersehen, wie die Schriftsteller ohne Ausnahme bis auf Jänisch's Analyse nouvelle, 1842, haben 2. Sg8—f6 für schwächer als die Vertheidigung 2. Lf8-c5 halten können, da doch letztere dem Anziehenden, wie wir bereits sahen, ein weiteres Feld zu sichern Angriffen offen läßt.

Wenn Weiß, nachdem 2. Sg8—f6 gezogen ist, nicht seinen Bauer decken will, hat er die Wahl zwischen mehren Zügen, nämlich einem von Greco angegebenen Gambit, 3. f2—f4; einem andern sinnreichen Gambit des Ponziani, 3. d2—d4, welches neuerdings Calvi im Palamède, 1842, II. S. 101. für das Beste erklärt hat, obgleich es in der That den Vortheil des Zuges auf Schwarz übergehen läßt, einem von Kieseritzky angegebenen Zug, 3. Sb1—c3, und endlich dem von Allgaier empfohlenen, 3. Sg1—f3. Sämmtliche Züge sind in der nachfolgenden Tabelle speciell analysirt. Sie lassen das Spiel unentschieden.

Von den Autoren empfehlen wir zum Vergleichen für diesen Abschnitt, außer Jänisch I. S. 125—136, namentlich:

Bledow, 1843, S. 3—23, 80.
Lewis, Treatise, S. 37.
Walker, 1846, S. 111.
Ponziani, 1782, S. 79.
Allgaier, Tab. III.
Staunton, 1847, S. 83, 224.
Schachzeitung, 1849, S. 229.
Lolli, S. 189, 201.
Greco (Hirschel), S. 63, 105.
Cozio, I. S. 326, 345, 305.
= II. S. 302, 313, 318, 344.
Palamède, 1842, II. S. 100, 145.

Mehre nicht uninteressante Partien, auf welche wir im Laufe des Abschnittes hinweisen, enthält auch die Chess-Player's Chronicle.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / [Sf6-e4:[1])]	Dd1-e2 / d7-d5	Sf3-e5: / d5-c4:	De2-e4: / Dd8-e7	Sb1-c3 /	+ /		
2.	. .	. .	/ [Lf8-c4]	o—o / o—o	Lc4-b3 / Tf8-e8	d2-d3 / Se4-f2:	— / +	
3.	. .	. .	Lc4-b3 / Sb8-c6	d2-d3 / Se4-c5	Sf3-e5: / Sc6-d4	De2-e3 / Sc5-b3:	o—o[2]) / Sd4-c2:	De3-e2 / Sb3-d4
4.	. .	Sb1-c3 / Se4-c3:[3])	d2-c3: / d7-d6[4])	Sf3-g5 / Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:	Dd1-f3 /	+ / —	
5.	. .	Sf3-e5: / d7-d5	Se5-f7: / Ke8-f7:	Dd1-h5† / Kf7-e6[5])	Lc4-d5‡ / Dd8-d5:	Dh5-e8† / Ke6-f6	De8-c8: / Dd5-e6	Dc8-d8† / Lf8-e7
6.	. .	. .	Lc4-b3[6]) / Dd8-g5	Dd1-e2 / Dg5-g2:[7])	Th1-f1 / Lc8-e6	d2-d3[8]) / Se4-f6	Lc1-f4 / Lf8-d6	Sb1-c3 / Sb8-d7
7.	. .	. .	. .	/ Dg5-e5:	Sb1-c3[10]) / Lc8-e6	f2-f3 / f7-f5	d2-d3 / Sb8-c6	d3-e4: / Sc6-d4
8.	. .	. .	. .	o—o[11]) / Dg5-e5:	Tf1-e1 / Lf8-c5	Dd1-e2 / Lc8-g4	De2 g4:[12]) / Lc5-f2‡	Kg1-f1 / Lf1-e1:
9.	. .	. .	. .	. .	d2-d3 / Lf8-d6	g2-g3 / Se4-g5	Tf1-e1 / Sg5-f3†	— / +
10.	. .	. .	. .	Se5-f7:[13]) / Dg5-g2:	Th1-f1 / Se4-g5[14])	Sf7-g5: / Dg2-g5:	d2-d4 / Dg5-f5	— / —
11.	. .	. .	. .	. .	/ [Sb8-c6[15]])	d2-d4 / Lc8-h3	Dd1-d3[16]) / Sc6-b4	Dd3-e2 / Dg2-f1‡
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-d2 / Se4-d2:	Ke1-d2:[17]) / Ke8-f7:
13.	. .	. .	. .	. .	. .	c2-c3 / Se4-c5[19])	d2-d4 / Dg2-e4†	Dd1-e2 / De4-e2‡
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-e3 / Sc5-b3:
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .	. .	Lb3-d5: / Sc6-d4	d2-d3[21]) / Sd4-f3†	Ke1-e2 / Lc8-g4
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf7-e5 / Lc8-h3	Ld5-c4 / Se4-g5

[1]) Jeder andere Zug wäre minder gut, wie wir schon in Eröffn. I. Abschn. IV. §. 3. bemerkten; man würde entweder dadurch eine Figur einsperren oder 3. S b8—c6 ziehen müssen. Ueber den letzteren Zug vergleiche man Eröffn. I. Abschn. VIII., wo wir bereits dieselbe Stellung hatten.

[2]) Geht 9. K e1 — d1, so geschieht dagegen 9. L f8 — c5.

[3]) Der Springer könnte sehr gut nach f6 zurückgehen, um d7—d5 zu ermöglichen.

[4]) Besser wäre L f8—e7; 6. S f3—e4:; o—o u. s. w.

[5]) Um nicht den Springer nachher zu verlieren. Schwarz hätte einfacher spielen können, wenn er nicht 5. K e8 — f7: nahm, sondern erst 5. D d8—e7 zog und dann mit der Dame den Springer schlug.

[6]) Petroff sagt in seinem Werke, daß 5. L c4 — b3 ein Fehler sei, weil Schwarz durch 5. D d8—g5 einen Bauer gewinnt. Die von uns gegebene Ausführung entlehnen wir aus Bledow, 1843, S. 3—27.

[7]) Es ist auch gut, den Springer zu nehmen.

[8]) Auf 8. D e2 — b5† c7 — c6; 9. D b5 nach b7: gewinnt 9. L e6 — h3.

[9]) Wenn Weiß nun 18. h2—h4 zöge, würde Schwarz diesen Bauer nehmen, da ja sein Thurm g8 durch den Springer f6 gedeckt ist.

[10]) Weiß darf nicht den Bauer mit dem Laufer schlagen, weil Schwarz seinen Springer durch f7 — f5 decken würde.

2. Weiß: L f1 — c4. Schwarz: S g8 — f6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
—								
+								
Dd8-d4†	o—o	Dd4-e3	Tf1-e1	De3-f3†	d2-d3	—		
Kf6-f7	Sb8-c6	Th8-e8	Le7-d6	Kf7-g8	Se4-d2	+		
o—o—o	Lf4-e5:	De2-e5:	Tf1-g1	Td1-f1	Tg1-g7:	Tg7-g5	— [9])	
Sd7-e5:	Ld6-e5:	c7-c6	Dg2-f2:	Df2-h4	Dh4-h6†	Th8-g8	+	
De2-e3	De3-f4	Lc1-f4:	Lb3-e6:	—				
Lf8-c5	De5-f4:	d5-e4:	Sd4-e6:	+				
Dg4-c8†	Dc8-h8:	h2-g3:	—					
Ke8-e7	Se4-g3†	Le1-g3:	+					
De2-f1:	Ke1-f1:	c2-c3	c3-b4:	—				
Lh3-f1:	Ke8-f7:	c7-c6	Lf8-b4:	+				
Dd1-h5†	Lb3-d5:	— [18])						
Kf7-f6	Dg2-g5†	+						
Ke1-e2:	Sf7-h8:	Tf1-g1	Sb1-d2	Sd2-f3	Lc1-e3 [20])	—		
Sc5-b3:	Sb3-a1:	Lc8-f5	o—o—o	Td8-e8†	Sa1-c2	+		
Sf7-h8:	Sb1-d2	Ke1-e2	f2-f3	±				
Sb3-a1:	Sa1-c2†	Lc8-g4†	De4-e3‡					
. . .	Tf1-g1	Kc1-d2	Dd1-h5†	Dh5-h7:	Kd2-c1	Dh7-f7†	Df7-f8‡	—
	Sa1-c2†	Lc8-f5	g7-g6	De4-d3†	Sc2-d4:	Ke8-d8	Kd8-d7	+
Ld5-e4:	Ke2-d2	Kd2-e1	f2-f3	c2-c3	Ke1-d2	Dd1-e2	±	
Sf3-h2‡	Sh2-f1‡	Dg2-g1	Lf8-b4†	Sf1-g3†	Dg1-f2†	Df2-e2‡		
Dd1-h5† [22])	Se5-g6:	Sg6-f4:	Sf4-g2:	±				
g7-g6	Lh3-g4	Lg4-h5:	Sd4-c2‡					

[11]) Durch 6. d2 — d3 verliert Weiß einen Bauer.

[12]) Gäbe die Dame Schach, so würde der Springer auf d7 zwischensetzen.

[13]) So gut dieser Zug scheint, zieht er doch den Verlust der Partie nach sich.

[14]) Durch diesen Zug macht Schwarz die Partie nur remise. Der entscheidende Zug findet sich zuerst in der Partie zwischen dem Posener und Berliner Schachclub, herausgegeben von Bledow 1843. Die daraus entstehenden Combinationen sind so schön und zugleich lehrreich, daß wir wenigstens einige derselben hier folgen lassen wollen.

[15]) Entscheidet die Partie für Schwarz.

[16]) Auf 9. D d1—e2 würde 9. S c6—d4: folgen.

[17]) Auf D d3 — c2† folgte auch K e8—f7:.

[18]) Aehnlich würde das Spiel sein, wenn Weiß nur 8. d2 — d3 gezogen hätte.

[19]) Schwarz könnte jetzt auch den Springer nehmen.

[20]) Diese Variante wählte Posen. Die Partie wurde noch bis zum 23sten Zuge geführt, dann von Weiß als verloren aufgegeben.

[21]) Auf 9. c2 — c3 oder S b1 — c3 würde 9. L c8 — h3 folgen. Zöge Weiß aber 9. D d1—h5, so würde er die Dame verlieren, indem Schwarz mit 9. S d4 — c2‡ und 10. L c8 — g4† antwortet.

[22]) Weiß könnte hier noch andre Züge versuchen, er müßte aber doch stets verlieren, weil der Angriff der beiden Springer, welche namentlich von der Dame und ihrem Laufer kräftig unterstützt werden, zu heftig ist.

1. Weiß: e2—e4 Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
18.	(Sg1-f3)	(Sf3-e5:)	(Lc4-b3)	(Se5-f7:)	(Th1-f1)	(Lb3-d5:)	Sf7-g5	Ld5-e4:
	(Sf6-e4:)	(d7-d5)	(Dd8-g5)	(Dg5-g2:)	(Sb8-c6)	(Sc6-d4)	Dg2-g5:	Dg5-h4
19. 20.	. .	. .	. .	. .	. .	Sf7-h8:	Dd1-e2	De2-d3
						Lc8-h3	Sc6-d4	Sd4-f3†
21. 22.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	Dd1-e2	De2-d3
						Lc8-h3	Sc6-d4	Se4-c5
23. 24.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-h5	Dh5-d5:	f2-f3
						Lc8-g4	Lf8-c5	Lc5-f2†
25. 26.	. .		d2-d4	Lc4-f7‡	o—o	d4-e5‡	Lf7-d5	b2-b4
		Dd8-e7	d7-d6	Ke8-d8	d6-e5:	Lc8-d7	Se4-c5	c7-c6
27.	. .	d2-d3	Sf3-e5:	Se5-c4:[2]	Sc4-e5	d3-d4	o—o	Se5-f3
		Se4-d6	Sd6-c4:	d7-d5	Lf8-d6	o—o	f7-f6	
28.	. .		Sf3-e5:	Lc4-b3	d3-d4	—		
		Se4-f6	d7-d5	Lf8-d6		—		
§. 2.								
1.	d2-d4[3]	d4-e5:	Lc4-f7‡[6]	Dd1-f3	+			
	Sf6-e4:[4]	Lf8-c5[5]	Ke8-f8[7]		—			
2.		e4-e5	e5-f6:	f6-g7:	—			
	[e5-d4:][8]	d7-d5[9]	d5-c4:	Lf8-g7:	+			
3.	. .	. .	Lc4-b5†	Lb5-d7‡	Dd1-d4:	Dd4-d5:	Dd5-d8‡[11]	
			Lc8-d7[10]	Sf6-d7:	Sb8-c6	Sd7-e5:	Ta8-d8:	+
4.	. .	. .	. .	Dd1-d4:[12]	e5-f6:	Dd4-f6:[13]		
				Ld7-b5:	Dd8-f6:	g7-f6:	+	
5.	. .	. .	Lc4-b3	Sg1-f3[14]	c2-c3	o—o	Lc1-b2:[15]	—
			Sf6-e4	Lf8-b4†	d4-c3:	c3-b2:	Lc8-e6	+
6.	. .	. .	. .	Sg1-e2	f2-f3	Se2-f4	Lb3-a4†	La4-c6‡
				c7-c5[16]	Se4-g5	c5-c4	Sb8-c6	b7-c6:
7.	. .	Dd1-d4:	Dd4-e3	Lc1-d2	—			
		Sb8-c6	Lf8-b4†	o—o	—			
§. 3.								
1.	f2-f4[17]	f4-e5:	Dd1-f3[18]	g2-g3	h2-g3:	Sb1-c3	d2-d3	Lc1-g5
	d7-d5	Sf6-e4:	Dd8-h4†[19]	Se4-g3:	Dh4-c4:	Lc8-e6	Dc4-c6	d5-d4
2.	. .	e4-d5:	Dd1-e2†[20]	—				
		e5-f4:	Lf8-e7	—				

1) Es würde nun folgen:

20. Kd1—e1 Tf2—e2:
21. Ke1—d1 Te2—h2‡
22. Tf1—f3 Lg4—f3‡
23. Kd1—e1 g7—h6: und Schwarz steht besser.

2) Weiß könnte hier mit 6. d3—c4: nehmen.

3) Calvi lobt im Palamède 1842 II. S. 101 d2—d4 als den besten Zug, Schwarz gewinnt dabei aber mindestens den Vortheil des Anzuges dem Gegner ab.

4) Es ist besser, den Damenbauer mit e5—d4: zu schlagen, oder 3. c7—c6 zu ziehen, wie z. B. Chronicle III. S. 50 geschieht.

5) Der Springer sollte nach c5 und e6 gehen.

6) C. Stein (S. 40) zieht hier 5. Dd1—d5, weil jedoch Schwarz dagegen 5. Dd8—h4 spielen und ebenfalls mit einem starken Angriff drohen kann, so halten wir den oben ausgeführten Zug 5. Lc4—f7‡ für besser.

7) Wenn der König den Laufer nimmt, so gewinnt Weiß durch 6. Dd1—d5† den geopferten Stein wieder und steht dann besser. Zieht aber 5. Ke8—e7, so folgt 6. Sb1 nach c3 und Schwarz muß nun doch den Laufer mit dem Könige nehmen, weil er nämlich den Springer nicht von e4 entfernen und das Feld g5 ungedeckt lassen darf.

8) Dieser Zug ist sehr gut, obgleich ihn Staunton tadelt, indem er Chronicle II. S. 216 3. c7—c6 empfiehlt.

9) Es wäre nicht gut, die Dame vor den Kö-

2. Weiß: L f1—c4. Schwarz: S g8—f6.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
d2-d3	D d1-d2	c2-c3	c3-b4:	D d2-f4	D f4-e4:	—		
L c8-g4	L f8-b4	o—o—o	T h8-e8	T e8-e4‡	S d4-f3†	+		
K e1-d1	—			D d2-c3	K e1-e2	K e2-e1	—	
L h3-g4	+	. .	. .	S d4-f3†	S f3-g1†	T e8-e4‡	+	
D d3-e3†	—		D d2-f4	K e1-d2	D f4-e4:	D e4-e3	D e3-h6:	K d2-d1
L f8-e7	+	. .	T h8-e8	T e8-e4:	D h4-h6†	T d8-e8	T e8-e2†	T e2-f2‡[1])
K e1-e2	‡			T f1-g1	K e1-f1	K f1-e1	K e1-f1	T g1-g2 —
D g2-f3‡		. .	. .	S d4-f3†	S f3-h2†	S h2-f3†	D h4-h3†	D h3-h1† +
b4-c5:	D d1-d5:	—	T f1-g1	K e1-f1	d3-e4:	T g1-g2	D d2-g5	—
c6-d5:	S b8-c6	+	T h8-e8	T e8-e4:	D h4-h3†	L g4-f3	S d4-e6	+
—								
—								
D d1-d4:	S f4-e6:	o—o	D d4-f2	f3-f4				
S g5-e6	f7-e6:	c6-c5	d5-d4	D d8-d5	+			
D f3-c6‡	—							
S b8-c8:	+							

nig zu setzen, da Weiß dies ebenfalls thun, und den Spr. zum Zuge nöthigen könnte.

[10]) Hier könnte sehr gut auch c7—c6; 6. D d1—d4: D d8—a5†; 7. L c1—d2 D a5—b5:; 8. e5—f6: g7—g6 geschehen mit der Aussicht, f6 noch zu erobern.

[11]) Am besten würde Weiß nun wohl die Dame durch 9. S b1—c3 decken, aber Schwarz hat immer einige Züge voraus.

[12]) Ginge 6. D d1—e2, so zöge Schwarz dagegen 6. S f6—e4.

[13]) Weiß darf den Bauer auf d5 nicht nehmen, weil er in Folge des Zuges L b5 nach c6 den Thurm h1 verlieren könnte.

[14]) Wegen des Zuges 6. L f8—c5 kann Weiß den Bauer d4 nicht mit der Dame nehmen.

[15]) Die Fortsetz. s. m. am Schluß,| Partie No. II.

[16]) Einfacher und ebenfalls gut wäre L f8 nach c5; 7. f2—f3 S e4—g5; 8. S e2 nach d4, S g5—e6 S b8—c6.

[17]) Palamède, 1842, II. S. 100 tadelt diesen Zug des Calabresen, welcher indeß wohl nicht gefährlich ist.

[18]) Zieht Weiß 5. d2—d3, so nimmt Schwarz den Laufer und tauscht nachher die Damen.

[19]) Schwarz könnte auch 5. S b8—c6 und nachher L f8—c5.

[20]) Zieht Weiß 5. d2—d4, so Schwarz 5. S f6—d5:, oder er greift mit 5. L c8—g4 die Dame an und falls der Spr. auf f3 sich zwischen setzt, folgt 6. D d8—e7†. In beiden Fällen stehen die Spiele ganz gleich.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
3.	(e2-e4) / (e7-e5)	(Lf1-c4) / (Sg8-f6)	(f2-f4) / Sf6-e4:	d2-d3[1]) / Dd8-h4†	g2-g3 / Se4-g3:	Sg1-f3 / Dh4-h5	Th1-g1 / Sg3-f5	Tg1-g5 / Dh5-h3
4.	. .	. .	(Dd1-e2 / Lf8-c5	f2-f4 / e5-f4:[3]))	. .	/ Dh4-h6	f4-e5:[4]) / Dh4-h5	Th1-g1 / Sg3-f5
§. 4.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Sg8-f6	d2-d3 / Lf8-c5	Sg1-f3[7]) / d7-d6	c2-c3 / o—o[8])	a2-a4 / a7-a5	o—o / Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:
2.	. .	. .	. .	f2-f4 / d7-d5[11])	Lc4-d5: / Sf6-d5:	e4-d5: / Dd8-d5:	Sg1-f3[12]) / e5-f4:	Lc1-f4: / Lc5-b6[13])
3.	. .	. .	. .	. .	e4-d5: / Sf6-g4	Dd1-e2 / Sg4-f2	De2-e5† / Dd8-e7	De5-e7† / Ke8-e7:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-h3 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / Sg4-f2	Dd1-e1 / Lc8-h3:
5.	. .	. .	. .	. .	f4-e5: / Sf6-e4:	Lc4-d5: / Dd1-d5:	d3-e4: / Dd5-e4†	Dd1-e2 / De4-e2†
6.	. .	. .	. .	/ e5-f4:	Lc1-f4:[14]) / d7-d5	e4-d5: / Sf6-d5:	Lc4-d5: / Dd8-d5:	Dd1-f3 /
§. 5.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / Sg8-f6	Sb1-c3 / [Lf8-c5]	Sg1-f3[15]) / d7-d6	— / —			
2.	. .	. .	/ Sf6-e4:[16])	Sc3-e4: / d7-d5	Lc4-d3[17]) / d5-e4:	Ld3-e4: / Lf8-c5	Sg1-f3 / f7-f5	Sf3-e5: / o—o[18])
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .		. .	. .	. .	. .	. .	. .
5. 6.	. .	. .	/ c7-c6	f2-f4 / d7-d5	e4-d5: / Sf6-d5:	Lc4-d5: /	+	Le4-d3 / e5-e4

[1]) Zieht Weiß hier 4. Sg1—f3, so nimmt Schwarz 4. e5—f4:, giebt dann aber nicht, wenn Weiß 5. o—o, mit dem Laufer auf c5 Schach, wie Greco (Ed. 1784, S. 105), sondern zieht, wie Cozio I. S. 345 richtig corrigirt, besser 5. d7—d5.

[2]) Weiß könnte den Angriff länger behalten, wenn er den Königsbauer mit dem Bauer oder mit dem Springer schlagen und dem Schw. so noch einen von den beiden gleich im Anfange eroberten Bauern lassen wollte.

[3]) Schwarz wird bald rochiren und ein bequemes Spiel bekommen. In der Schachzeitung 1851 S. 28 empfiehlt Herr Falkbeer auch 4. d7—d5.

[4]) Dadurch ist dem Springer zwar der Zug Sf3—e5 gewehrt; wie in der Variante No. 3. wird das Opfer des Königslaufers aber dennoch auch hier möglich werden.

[5]) Wird der Laufer nicht genommen, so steht Weiß offenbar besser.

[6]) Er mag den Thurm nehmen oder mit der Dame weggehen, er verliert doch die Dame.

[7]) Philidor, 1803, S. 18, hält 4. f2—f4 für gefährlich.

[8]) Es wäre ein Fehler gewesen, 5. Lc8—g4 zu ziehen, da Weiß darauf durch 6. Dd1 nach b3 einen Bauer erobern würde.

[9]) Dieser Zug wird oft mit Vortheil angewendet.

[10]) Bei Philidor folgt nun noch: 17. Tf1 nach f2 Dc8—d7; 18. Ta1—f1 Kg8 nach g7 und beide Spiele stehen gleich.

[11]) Bei d7—d6 würde sich Weiß mit 5. c2 nach c3 sicher stellen.

[12]) Auf Dd1—f3 würde Schwarz die Dame nehmen, den Bauer f4 tauschen und durch Lc5—d6 die Spiele vollkommen ausgleichen.

[13]) Schwarz könnte auch sehr gut rochiren und den Bauer c7 aufgeben.

[14]) Es wäre gefährlich, erst 5. d3—d4 zu ziehen, da Schwarz den angegriffenen Laufer nicht zurückziehen, sondern 5. Sf6 nach e4: thun würde.

[15]) Es wäre gewagt, jetzt 4. f2—f4 zu spielen, da Schwarz den Königsspringer und auch Sf6—e4: schlagen würde.

[16]) Dieser Zug ist wohl nicht so gut wie 3. Lf8—c5, weil nun Weiß 4. Lc4—f7†

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Lc4-f7†	Tg5-h5	Th5-f5†	Tf5-e5†	Dd1-e2[2])	—			
Ke8-f7:	Dh3-g2	Kf7-e8	Lf8-e7	Dg2-e2†	—			
Tg1-g5	Lc4-f7†	Tg5-g3	Sf3-g5†	Sg5-h3†	Sh3-f4†	+		
Dh5-h3	KeS-f7:[5])	Dh3-h5[6])	Kf7-g6	Sf5-g3:	Kg6-f7	—		
Dd1-b3[9])	d3-d4	c3-d4:	Sb1-c3	Lc1-e3	h2-h3	f2-e3:	g2-g4	—
Dd8-c8	e5-d4:	Lc5-b6	Sb8-c6	Sf6-g4	Sg4-e3:	h7-h6	g7-g5[10])	—
Sb1-c3	Dd1-e2	—						
Dd5-e6†	De6-e2†	—						
Sg1-f3	d3-d4	Lc1-e3						
Sf2-h1:	Lc5-d6	h7-h5	+					
g2-h3:	—							
Dh4-h3†	+							
Sg1-e2:								
Sb8-c6	+							
—								
—								
Se5-d3	Sd3-c5:	—						
f5-e4:	Dd8-d4	+						
Le4-f3	d2-d4	Lf3-d5†	Dd1-d4:	f2-f4	f4-e5:	—		
Tf8-e8	Dd8-d4:	Kg8-h8	Lc5-d4:	Ld4-e5:	Te8-e5†	+		
Le4-d3	Dd1-e2	Ld3-c4†	f2-f4	d2-d4	—			
Dd8-d4	Tf8-e8	Kg8-f8	Dd4-f4:	Df4-d4;	+			
Dd1-e2	—							
Dd8-e7	+							

nehmen könnte, obgleich auch dadurch das Spiel des Schwarzen nicht rettungslos wäre, vielmehr würde er den Laufer nehmen und mit dem Damenspringer nach c6 ziehen. Auf ein Schach zöge Schwarz seinen König nach e8 zurück oder rückte g7—g6 dazwischen.

[17]) Bei 5. Lc4—d5: würde Schwarz wiedernehmen und etwas mehr Freiheit haben.

[18]) Er zieht nicht 8. D d8-d4, um dem Schach von D d1-h5† zu entgehen, welches, wenn auch nicht gefährlich für Schw., dem Weißen doch momentan den Angriff verschafft.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt III.

No. I.

(Vergl. Chronicle III. S 50.)

	Cochrane.	Staunton.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	L f1—c4	S g8—f6
3.	d2—d4	c7—c6, stärker ist 3. e5—d4:.
4.	S g1—f3	S f6—e4:
5.	d4—e5:	d7—d5
6.	e5—d6:	L f8—d6:
7.	o—o	o—o
8.	D d1—d4	L c8—f5
9.	L c4—d3	L d6—c5
10.	D d4—e5	D d8—d5
11.	D e5—d5:	c6—d5:
12.	L c1—e3	S b8—d7
13.	S f3—d4	L f5—g6
14.	L d3—e4:	d5—e4:
15.	S b1—c3	T a8—e8
16.	T a1—d1	S d7—e5
17.	S c3—a4	L c5—d4:
18.	L e3—d4:	f7—f5
19.	L d4—a7:	T e8—a8
20.	L a7—d4	T a8—a4:
21.	L d4—e5:	T a4—a2:
22.	L e5—d6	T f8—c8
23.	L d6—a3	h7—h5
24.	c2—c3	L g6—f7
25.	T d1—d7	L f7—c4
26.	T f1—d1	b7—b5

27. T d7—e7 L c4—d3
28. f2—f3 T c8—c4
29. f3—e4: f5—e4:
30. h2—h3 K g8—h7
31. K g1—h2 T c4—c6
32. T e7—f7 K h7—h6
33. T f7—f8 K h6—h7
34. T d1—e1 h5—h4
35. g2—g3 T c6—c3:. Weiß gab hier das Spiel als verloren aus.

No. II.

B..... v.H.u.d.L.

1. e2—e4 e7—e5
2. L f1—c4 S g8—f6
3. d2—d4 e5—d4:
4. e4—e5 d7—d5
5. L c4—b3 S f6—e4
6. S g1—f3 L f8—b4†
7. c2—c3 d4—c3:
8. o—o c3—b2:
9. L c1—b2: L c8—e6
10. S f3—d4 c7—c5
11. S d4—e6: f7—e6:
12. f2—f3 S e4—g5
13. f3—f4 S g5—e4
14. f4—f5 c5—c4
15. L b3—a4† S b8—c6
16. f5—e6: L b4—c5†
17. L b2—d4 D d8—b6
18. L d4—c5: D b6—c5‡
19. K g1—h1 S e4—f2†
20. T f1—f2: D c5—f2:
21. S b1—c3 o—o
22. S c3—d5: T a8—e8
23. e6—e7 T f8—f5
24. L a4—c2 T f5—e5:
25. h2—h3 S c6—e7:
26. S d5—e7: T e8—e7:.

Aufgegeben.

No. III.

(Vergl. De la Bourdonnais S. 147.)

1. e2—e4 e7—e5
2. L f1—c4 S g8—f6
3. d2—d3 L f8—c5
4. S g1—f3 S b8—c6
5. c2—c3 L c5—b6
6. o—o o—o
7. L c1—g5 d7—d6
8. b2—b4 L c8—e6
9. S b1—d2 h7—h6
10. L g5—h4 K g8—h7
11. a2—a4 a7—a6
12. K g1—h1 T f8—g8
13. D d1—c2 g7—g5
14. L h4—g3 h6—h5
15. h2—h3, besser wäre h2—h4.
15. .... h5—h4
16. L g3—h2 S f6—h5
17. d3—d4 g5—g4
18. L c4—e6: f7—e6:; nähme Schwarz gleich den Springer f3, so könnte der Laufer e6 auf f5 Schach geben.
19. h3—g4: T g8—g4:
20. d4—e5: d6—e5:
21. S d2—c4 S h5—g3†
22. f2—g3: h4—g3:
23. T a1—d1 D d8—e7
24. b4—b5 T g4—h4
25. S c4—b6: T h4—h2‡
26. K h1—g1 D e7—c5†
27. T f1—f2 c7—b6:
28. S f3—h2: a6—b5:
29. a4—b5: T a8—f8
30. S h2—f3 S c6—a5
31. D c2—e2 S a5—c4
32. S f3—g5†, ein nutzloser Zug.
32. .... K h7—g6
33. S g5—f3 T f8—f4
34. T d1—d3. Weiß könnte jetzt D e2 nach c4: nehmen, die Folge würde dann sein:
   34. D e2—c4: g3—f2‡
   35. K g1—h2 D c5—c4:
   36. S f3—e5‡ K g6—f6
   37. S e5—c4: f7—f8 D
34. .... g3—f2‡
35. D e2—f2: D c5—f2‡
36. K g1—f2: T f4—e4:
37. T d3—d7 T e4—f4
38. T d7—b7:, ohne diesen Fehler kann das Spiel remis werden.
38. .... e5—e4
39. K f2—g3 e4—f3: und Schwarz gewinnt.

Eröffnung 2. Abschnitt IV.

2. c7—c6 als zweiter Gegenzug im Lauferspiel.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5	§. 1.	2. Lf1—c4 / c7—c6	3. Dd1-e2 / Sg8—f6	Tab. 9. Col. 19—25.
	§. 2.	a.	3. d2—d4 / e5—d4:	Tab. 10. Col. 1—19.
		b.	3. —— / d7—d5	Tab. 9. Col. 33—35.
		c.	3. —— / Sg8—f6	Tab. 10. Col. 9.

Der Lauferbauer der Dame, als zweiter Gegenzug in der Lauferpartie, einen Schritt vorgerückt, giebt dem Spiele der Schwarzen eine große Schwäche, welche der Angreifende mit dem Zuge 3. Dd1—e2 und nachher f2—f4 benutzt. Diese Art des Gambits, welche besonders Ponziani und Lewis analysirt haben, ist vollkommen sicher und gewährt den Streitkräften der Weißen eine sehr schnelle Entwickelung. Ein ebenfalls guter Zug würde 3. d2—d4 sein, von welchem jedoch Philidor irrthümlich behauptet, daß er durchaus nothwendig sei. (1749, S. 15: il est *absolument nécessaire* de pousser ce Pion deux pas, parcequ'en jouant toute autre chose, il gagnerait le trait, et par conséquent l'attaque sur vous. Cela, non seulement, dérangerait tout votre jeu, mais en poussant le Pion de sa Dame deux pas, il vous ôterait le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ses Pions au milieu de l'échiquier, et cela causerait ensuite la perte *inévitable* de votre partie, supposant toujours que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.) Man sieht nämlich leicht, daß auch 3. Dd1—e2 das Vorrücken des feindlichen Damenbauers, wodurch Schwarz allein den Zug gewinnen könnte, hindert, und daß 3. d2—d4 daher nicht unumgänglich nothwendig ist. Eine genauere Untersuchung zeigt aber, daß der Zug der Dame überhaupt wirksamer ist, weil Schwarz auf 3. d2—d4 mit 3. Sg8—f5 sehr gut antworten und das Spiel vollkommen gleich stellen würde. Er erlangt dadurch nämlich dieselbe Position, welche auch durch 1. e2—e4, e7—e5, 2. Lf1—c4, Sg8—f6, 3. d2—d4, c7—c6 entstehen kann. Auf diesen Zug des Springers, 3. Sg8—f6, welcher eine Entdeckung der Italiener ist, hatte aber Philidor wohl schon aus dem Grunde keine Rücksicht genommen, weil derselbe gegen seine Theorie, die Bauern nicht im Gange aufzuhalten, stritt. Philidor selbst, wie man aus mehren seiner bis auf uns gekommenen Partien sieht, that indessen, im Bewußtsein seiner Ueberlegenheit, den Zug 2. c7—c6 selbst nicht ungern. In neuerer Zeit pflegt man denselben aber nur selten anzuwenden, weil er gewöhnlich zu keinen interessanten Spielen Veranlassung giebt, und man überdies mehr geneigt ist, nach Art der italienischen Meister, die Offiziere in Thätigkeit zu setzen, als ein unsicheres Spiel mit einem schwachen Centrum zu versuchen.

Man vergleiche:

Cozio I. S. 127, 169, 304; II. 284, 320.
Ponziani, 1782, S. 80.
Walker, 1841, S. 84.
Philidor, 1790, I. S. 16, 24, 188, 192.
„ II. S. 132, 169, 175.
Bertin, S. 45.
Lewis, Treatise, S. 33—37.
Jänisch I. S. 105—108.
Staunton, 1847, S. 231.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / c7-c6	[Dd1-e2 [1]] / Sg8-f6	f2-f4 / e5-f4:	e4-e5 / Sf6-d5	d2-d4 [2] / Lf8-e7	Lc4-d5: / Le7-h4†	g2-g3 / f4-g3:
2.	. .	. .	. .	/ Lf8-c5	f4-e5: / Lc5-g1:	Th1-g1: / d7-d5	e5-d6: / o—o	e4-e5 / Tf8-e8
3.	. .	. .	. .	/ d7-d6	f4-e5: / d6-e5:	Sg1-f3 / Lf8-d6	d2-d4 / e5-d4:	e4-e5 / o—o
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
§. 2.								
1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / c7-c6	d2-d4 [6] / e5-d4:	Dd1-d4: / d7-d6 [7]	f2-f4 / Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:	c2-c4 / d6-d5	c4-d5: / e6-d5:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ c6-c5 [9]	Dd4-d3 / Sg8-f6
3.	. .	. .	/ d7-d5	e4-d5: / c6-d5:	Lc4-b5† / Lc8-d7	Lb5-d7‡ / Sb8-d7:	d4-e5: / Sd7-e5:	Dd1-e2 / Dd8-e7
4.	. .	. .	[Sg8-f6 [14]]	Lc1-g5 [15] / e5-d4:	Dd1-d4: / Dd8-a5†	Lg5-d2 / Da5-b6	Db4-b6: [16] / a7-b6:	f2-f3 / b6-b5
5.	. .	. .	. .	Sg1-f3 / d7-d5	d4-e5: / Sf6-e4:	Lc4-d3 / f7-f5	— / —	
6.	. .	. .	. .	d4-e5: / Dd8-a5†	c2-c3 / Da5-e5:	Lc4-d3 / Lf8-c5	f2-f4 / De5-e7	e4-e5 / o—o

[1]) Der Zug der Dame geschieht, damit Schwarz nicht 3. f7—f5 oder 3. Lf8—c5 ziehen möge; dies würde ebenfalls durch 3. d2—d4 verhindert werden, jedoch scheint der Zug 3. Dd1—e2 wirksamer zu sein, weil nachher mit Vortheil f2—f4 gespielt werden kann.

[2]) Wir glauben, daß es besser sei, gleich 6. d2 nach d4 zu ziehen, um die Vertheidigung des Gambitbauers, welche nach 6. Sg1—f3 versucht werden könnte, unmöglich zu machen.

[3]) Wenn Weiß 9. h2—g3: nähme und nachher 11. De2—g4 zöge, so würde er den Laufer gegen 3 Bauern erobern und stände, da zwei derselben einen isolirten Doppelbauer auf d7 und d5 bilden, dann ebenfalls im Vortheil.

[4]) Weiß kann eine höchst interessante Partie machen, wenn die Dame Schach giebt, nämlich: 12. Df3—h5† g7—g6
13. Dh5—g6‡ h7—g6:
14. Th1—h8‡ Le7—f8
15. Lc1—h6 und nachher nimmt Laufer oder Thurm, je nachdem Schwarz zieht. Es wird für Schwarz äußerst schwierig sein, sich aus der schlechten Lage zu retten, ohne ebenfalls die Dame Preis zu geben.

[5]) Obgleich Schwarz einen Bauer mehr hat, ist doch das weiße Spiel, wegen der drohenden Stellung des Bauers f6, viel stärker.

[6]) Philidor, 1803, S. 27, empfiehlt den Zug: Vous devez pousser ce pion 2 pas, pour l'empêcher de porter ses pions au centre ce qu'il ferait en jouant d7—d5.

[7]) Philidor, S. 34, bemerkt, daß 5. e4—e5 auf Sg8—f6 folge und mehre Tempi gewinnen würde.

[8]) Philidor, S. 35, erwähnt hier, daß es bei einer Reihe von Bauern wichtig ist, den ersten derselben vorzurücken.

[9]) Philidor, S. 37, tadelt diesen Zug als verderblich.

[10]) Philidor, S. 37, erklärt den Zug für wesentlich, damit nicht der Springer nach b4 komme und d6—d5 thunlich werde.

[11]) Auf 12. Lc1—e3 wäre 12. Sf6—g4 geschehen.

[12]) Bei Philidor folgt nun noch:
17. Lg1—e3 Sf6—h5
18. Sc3—e2 Sb3—a5. Auf 18. Dd8—b6 wäre der Springerbauer vorgegangen.
19. o—o. Weiß beeilt sich nicht, seine Bauern auf der rechten Seite vorzuschieben, ehe nicht der König im Stande ist, sie zu unterstützen.

[13]) Philidor, S. 36, räth, einen vereinzelten Bauer stets anzugreifen, wäre es auch nur, um die Offiziere des Gegners zu beschäftigen.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Ld5-f7† [3])	De2-f3†	h2-g3: [4])	+					
Ke8-f7:	Kf7-e8	Lh4-e7						
d2-d4	+							
	—							
o—o	Sf3-g5	Sg5-f7:	Sf7-d8†	Lc4-e2:	+			
Tf8-e8	Te8-e5:	Te5-e2:	Kg8—		—			
	De2-d3	Sf3-g5	Lc4-f7†	e5-e6	Sg5-h7:	Dd3-g6†	Sh7-f8:	+
Ld6-c5	Sf6-g4	g7-g6	Kg8-g7	Sg4-e3	Dd8-h4	Kg7-h8		—
. .		Sf3-g5	Sg5-e4	Lc4-d5:	Se4-f6†	e5-f5: [5])	+	
	Sf6-d5	g7-g6	Lc5-e7	c6-d5:	Le7-f6:			
e4-e5	Dd4-f2	Sg1-f3	o—o	Tf1-d1	b2-b3	Sb1-a3	Lc1-b2	—
c6-c5	Sb8-c6	d5-d4 [8])	Dd8-d5	o—o—o	Sg8-h6	Lf8-e7		—
Sb1-c3	a2-a3 [10])	Sg1-f3	g2-g3 [11])	Lc1-e3	Ta1-d1	Le3-g1	h2-h3	+
Sb8-c6	Lf8-e7	o—o	Sc6-a5	Sa5-b3	Sf6-g4	a7-a6	Sg4-f6 [12])	—
Sb1-c3	Lc1-f4	o-o-o [13])	+					
o—o—o	Se5-c6							
Lc4-b3	e4-e5	Sg1-e2	Sb1-c3	e5-d6:	Sc3-e4	—		
Lf8-c5	Sf6-g8	Sg8-e7	d7-d5	Lc5-d6:	Ld6-e7	—		
—								
—								

[14]) Dieser Zug macht das Spiel gleich und führt zu einer Stellung, welche auch durch 1. e2—e4, e7—e5, 2. Lf1—c4, Sg8-f6, 3. d2—d4, c7—c6 entstehen konnte. Jänisch I. S. 106 bemerkt, daß der Zug vom Anonimo in seiner Kritik des Philidor angegeben sei, welches jedoch auf einer Verwechselung mit 1. e2—e4, e7—e5, 2. c2—c3, d7—d5, 3. Sg1—f3 ꝛc. beruht, da in der Kritik bei Gelegenheit des Spieles 1. e2—e3, e7—e5, 2. Lf1—c4 c7—c6 nur gesagt ist, daß sich nichts Interessantes dabei finde. Der Zug 3. Sg8 nach f6 steht im Alexandre Tab. 10. Col. 9. unter der Ueberschrift Cozio.

[15]) Dieser Zug ist nicht gut, weil Schwarz nun mit Vortheil 4. Dd8—b6 ziehen könnte.

[16]) Giebt die Dame auf e5 Schach, so folgt 7. Lf8—e7 und dann auf 8. Ld2—a5, 8. d7—d6.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt IV.

No. I.

(Vergl. Koch's Codex I. S. 358.)

In der Ausgabe von Philidor von Pratt (Studies on Chess, 1825, S. 482) und im Codex S. 358—368, werden 9 Partien mitgetheilt, welche Philidor blind gespielt hat. Als Einleitung ist dazu in beiden Werken der folgende Paragraph aus einer Londoner Zeitung vom 9. Mai 1783 vorangeschickt: „Gestern hat Mr. Philidor auf dem Schachclub in der St. James Straße eine von den wundervollen Kraftäußerungen zu Tage gelegt, wodurch er so sehr berühmt geworden ist. Er spielte nämlich zu gleicher Zeit drei verschiedene Spiele, ohne eins davon auf dem Schachbrette selbst zu sehen. Seine Gegner waren der Graf Brühl, Mr. Bowdler und Mr. Maseres, welche die Weißen hatten. Er saß von diesen entfernt. Jemand sagte ihm, welchen Zug jedesmal der Gegner gethan hatte, und dann ließ er durch denselben seinen Gegenzug thun. Philidor gab Jedem den Zug und außerdem dem Letzten noch den Bauer f7 vor. Die Züge dieser dreifachen Partie wurden abwechselnd gezogen."

	Brühl.	Philidor.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	c7—c6
3.	Dd1—e2	d7—d6
4.	c2—c3	f7—f5

5.	d2—d3	S g8—f6
6.	e4—f5:	L c8—f5:
7.	d3—d4	e5—e4
8.	L c1—g5	d6—d5
9.	L c4—b3	L f8—d6
10.	S b1—d2	S b8—d7
11.	h2—h3	h7—h6
12.	L g5—e3	D d8—e7
13.	f2—f4	h6—h5
14.	c3—c4	a7—a6
15.	c4—d5:	c6—d5:
16.	D e2—f2	o—o
17.	S g1—e2	b7—b5
18.	o—o	S d7—b6
19.	S e2—g3	g7—g6
20.	T a1—c1	S b6—c4
21.	S g3—f5:	g6—f5:
22.	D f2—g3†	D e7—g7
23.	D g3—g7‡	K g8—g7:
24.	L b3—c4:	b5—c4:
25.	g2—g3	T a8—b8
26.	b2—b3	L d6—a3
27.	T c1—c2	c4—b3:
28.	a2—b3:	T b8—c8
29.	T e1—c8:	T f8—c8:
30.	T f1—a1	L a3—b4
31.	T a1—a6:	T c8—c3
32.	K g1—f2	T c3—d3
33.	T a6—a2	L b4—d2:
34.	T a2—d2:	T d3—b3:
35.	T d2—c2	h5—h4
36.	T c2—c7†	K g7—g6
37.	g3—h4:	S f6—h5
38.	T c7—d7	S h5—f4:
39.	L e3—f4:	T b3—f3†
40.	K f2—g2	T f3—f4:
41.	T d7—d5:	T f4—f3
42.	T d5—d8	T f3—d3
43.	d4—d5	f5—f4
44.	d5—d6	T d3—d2†
45.	K g2—f1	K g6—f7
46.	h4—h5	e4—e3
47.	h5—h6	f4—f3 und gewinnt.

Auffallend ist, daß bei Mauvillon, 1823, S. 368, so wie im Codex irrthümlich 47. e3—e2† als letzter Zug mit dem Bemerken angegeben wird, daß Weiß nun das Spiel verlor. Bei Pratt und im Palamède, 1836, S. 444, findet sich jedoch der entscheidende Zug, 47. f4—f3.

No. II.

(Vergl. Chronicle IV. S. 78.)

Im Jahre 1817 gab Cazenove, damaliger Präsident des Londoner Schachclubs, eine Sammlung von 25 nicht uninteressanten Partien heraus, welche von den besten Spielern jener Zeit, wie Brand, Cochrane, Fraser, Lewis, Mercier, Parkinson ꝛc. gespielt waren. Dies Werk ist aber, da es nur in wenigen Exemplaren gedruckt wurde, jetzt äußerst selten. Die folgende Partie ist darin das zweite Spiel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	L f1—c4	c7—c6
3.	D d1—e2	D d8—c7
4.	c2—c3	S g8—f6
5.	f2—f4	d7—d6
6.	f4—f5, dieser Zug ist nicht gut.	
6.	. . . . . .	d6—d5
7.	e4—d5:	c6—d5:
8.	L c4—b5†	L c8—d7
9.	L b5—d7‡	S b8—d7:
10.	d2—d4	e5—e4
11.	S g1—h3	o—o—o
12.	o—o	L f8—d6
13.	S h3—f4	h7—h6
14.	D e2—f2	S f6—g4
15.	D f2—e2	h6—h5
16.	S f4—d5:	L d6—h2‡
17.	K g1—h1	D c7—d6
18.	D e2—e4:	T h8—e8
19.	D e4—f3	g7—g6
20.	L c1—g5	f7—f6
21.	L g5—d2	g6—g5
22.	S b1—a3	a7—a5
23.	S a3—c4	D d6—c6
24.	S c4—a5:	D c6—b5
25.	c3—c4	D b5—a4
26.	S d5—b6†	S d7—b6:
27.	D f3—b7‡	Mat.

Eröffnung 2. Abschnitt V.

Gambit in der Rückhand.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$	§. 1.	2. $\frac{Lf1-c4}{f7-f5}$	3. $\frac{e4-f5:}{}$	Tab. 30. Col. 24—30.
	§. 2.		3. $\frac{d2-d4}{}$	
	§. 3.		3. $\frac{d2-d3}{}$	Tab. 30. Col. 31.
	§. 4.		3. $\frac{c2-c3}{}$	
	§. 5.		3. $\frac{Lc4-g8:}{}$	Tab. 30. Col. 15—23.

In der Laufenpartie kann Schwarz ohne große Gefahr, auf 2. Lf1—c4, im Nachzuge Gambit spielen, indem er 2. f7—f5 zieht. Diese Spielart, welche sich schon beim Calabresen findet, ist von Allgaier auf seiner achten Tabelle unter dem Namen „Gambit in der Rückhand" zuerst ausführlich behandelt worden, und daher haben wir dem Spiele diesen Namen in der Ueberschrift gegeben. Wir halten dies Gambit zwar nicht für ein sicheres Spiel des Nachziehenden, glauben aber, daß es praktisch gut anwendbar sei, da man leicht den Angriff gewinnt und nur theoretisch gebildete Spieler die richtigen Gegenzüge treffen. Der Grund hiervon liegt darin, daß der Anziehende geneigt ist, das Gambit sogleich anzunehmen, oder den Laufer c4 gegen den unthätigen Springer g8 abzutauschen, um dann den Bauer h7 zu erobern, wobei Schwarz jedoch einen ungemein heftigen Angriff erlangt. Die Vertheidigungen des Anziehenden gegen dies Gambit, wie sie die älteren Autoren aufgestellt haben, erscheinen sämmtlich unzureichend, aber 3. d2—d3 und 3. Sg1-f3, welches Jänisch I. S. 121 ausführt, dürften geeignet sein, Weiß in Vortheil zu bringen. Bei 3. d2—d3 spielt Weiß darauf, die Rochade des Gegners durch den Laufer c4, so lange als möglich, zu hindern; über den zweiten Zug 3. Sg1—f3 ist bereits beim Gambit im Nachzuge auf den Springer sehr ausführlich gehandelt worden (1. e2—e4, e7—e5, 2. Sg1—f3, f7—f5, 3. Lf1—c4); wir verweisen daher wegen des letzteren Spieles auf Eröffnung 1. Abschnitt II. §. 2 und 3. Lewis hat in seinem neuesten Werke S. 79 noch eine andere Spielart aufgestellt, indem er nämlich 3. c2—c3 zieht, welches jedoch nicht als vortheilhaft betrachtet werden kann.

Außer den bereits angeführten Schriften handelt über dieses Gambit noch:

Cozio I., S. 278, 354, II. 286, 297, 377.
Stein, S. 90—97.
Horny, 1839, S. 83.
Walker, 1841, S. 83.
Silberschmidt, 1829, S. 109—117.
Chronicle IV. S. 105—109.
Staunton, 1847, S. 227.

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
§. 1.	1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / f7-f5	e4-f5: / Sg8-f6	d2-d4[1] / e5-d4:	Dd1-d4: / d7-d5	Lc4-d3 / Sb8-c6[2]	Dd4-e3† / Ke8-f7[3]	Sg1-e2 / Lf8-b4†
	2.	. .	. .	. .	g2-g4[4] / d7-d5	Lc4-e2 / Lf8-c5	d2-d3 / h7-h5[5]	g4-g5 / Sf6-g4	Le2-g4: / h5-g4:
	3.	. .	. .	. .	. .	. .	g4-g5 / Lc8-f5:[7]	g5-f6:[8] / Dd8-f6:	/ +
	4.	. .	. .	. .	. .	Lc4-b3 / h7-h5	g4-g5[9] / Sf6-e4	h2-h4[10] / Lf8-c5	Sg1-h3 / Lc8-f5:
§. 2.	1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / f7-f5	d2-d4 / [e5-d4:[12]]	Dd1-d4: / Sb8-c6	Dd4-e3[13] / f5-e4:	De3-e4† / Dd8-e7	— / —	
	2.	. .	. .	. .	Lc4-g8: / Th8-g8:	Dd1-d4:[14] / [Sb8-c6[15]]	Dd4-d5 / Sc6-e7	Dd5-d3 / f5-e4:	Dd3-e4: / g7-g6
§. 3.	1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / f7-f5	[d2-d3[16]] / Sg8-f6	Sg1-f3 / f5-e4:	d3-e4: / Sf6-e4:	Dd1-d5 / Se4-d6	Sf3-e5: / c7-c6	Dd5-f7† / Sd6-f7:
	2.	. .	. .	. .	/ Sb8-c6	Sf3-g5 / d7-d5	e4-d5: / Sf6-d5:	o—o / Lf8-e7	Tf1-e1 / Dd8-d6
	3.	. .	. .	. .	/ [c7-c6[19]]	o—o / Dd8-c7	Sf3-g5 / Lf8-c5	Kg1-h1 / h7-h6	Sg5-f7 / Th8-f8
	4.	. .	. .	. .	[f2-f4[20]] / d7-d6	Sg1-f3 / e5-f4:	o—o / f5-e4:	d3-e4: /	+ /
	5.	. .	. .	. .	. .	/ f5-e4:	d3-e4: / Lc8-g4	f4-e5: / Lg4-f3:	Dd1-f3: / d6-e5:
	6.	. .	. .	. .	/ e5-f4:	Lc1-f4: / f5-e4:	d3-e4: / Dd8-e7	e4-e5 / d7-d6	Dd1-e2 / d6-e5:
	7.	. .	. .	. .	. .	/ d7-d5	e4-d5: / Sf6-d5:	Dd1-e2† / Sd5-e7	Sg1-f3 /
§. 4.	1.	e2-e4 / e7-e5	Lf1-c4 / f7-f5	c2-c3 / Sg8-f6	d2-d4 / Sf6-e4:	d4-e5: / Sb8-c6	Dd1-d5 / Dd8-e7	— / —	

[1]) Weiß thut diesen Zug, um den feindlichen Königsbauer zu tauschen und nachher von d3 aus mit dem Laufer den Gambitbauer zu unterstützen, welches aber dennoch nicht genügend geschehen kann.

[2]) Schwarz könnte hier die Dame durch 6. c7—c5 angreifen, man vergleiche dazu No. I. der erläuternden Spiele am Schlusse dieses Abschnittes.

[3]) Der König geht nach f7, um sobald als möglich mit dem Zuge Th8—e8 zu drohen.

[4]) Es könnte Weiß hier auch 4. Lc4—e2 ziehen; dann hätten wir dieselbe Position wie im Gambit Cunningham, nämlich:

1. e7—e5 e2—e4
2. f7—f5 e5—f4:
3. Sg8—f6 Lf1—e2 ꝛc., der

Gambitbauer kann aber bei richtiger Fortsetzung in beiden Fällen nicht gedeckt werden.

[5]) Schwarz muß darauf bedacht sein, den Bauer f5 zu isoliren, weil er ihn dann wird öfter angreifen können, als Weiß ihn decken kann.

[6]) Wenn die Dame 12. Dg3—e5: nimmt, giebt Schwarz erst 12. Lc4—b5† Schach und nimmt nachher den Laufer auf e3.

[7]) Schw. könnte hier auch rochiren und würde einen sehr starken Angriff erhalten, wie Lewis, 1843, S. 76 zeigt.

[8]) Schw. hat zwar für den geopferten Springer nur einen Bauer, aber die Steine des Weißen sind vollkommen eingeschlossen. Am besten thäte Weiß vielleicht, wenn er d2 nach d4 zöge, wodurch er aber noch einen Bauer verliert und ebenfalls keine sichere Position erhält.

[9]) Es ist nicht rathsam, durch 6. f2—f3 zu decken, weil man dann immer fürchten muß, daß die feindliche Dame auf h4 Schach gebe.

[10]) Hätte 7. d2—d3 den Springer angegriffen, so würde Weiß den gewonnenen Bauer verloren haben, die Position wäre dann aber gleich geworden.

[11]) Allgaier (Ed. 1823) S. 99 bricht hier ab, indem er sagt, Schwarz habe nun ohne Zweifel einen starken Angriff behalten, und müsse daher die Partie gewinnen. Die hier

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
c2-c3 / Th8-e8	De3-g3 / Lb4-d6	+					
Dd1-g4: / o—o	Lc1-e3 / Lc8-f5:	Dg4-g3 / d5-d4	Le3-d2 [8]) / e5-e4	+			
d2-d3 / Lf5-b3:	d3-e4: / Lh3-g2	Th1-h2 [11]) / Lg2-e4:	f2-f3 / Le4-f5	Dd1-d5: / Dd8-d5:	Lb3-d5: / c7-c6	+	
— / —							
Lc4-f7† / Ke8-e7	Lc1-g5† / De7-d6	Lg5-d8: / Kd6-e5:	+				
Dd1-f3 / Le7-g5:	Lc4-d5: / Sc6-d4 [17])	Df3-h5† / g7-g6	Dh5-g5: / Dd6-d5:	Dg5-f6 / Th8-f8	Te1-e5† / Lc8-e6	Te5-d5: / Sd4-e2†	Kg1-f1 / Tf8-f6: [18]) +
f2-f4 / d7-d6	+						
Df3-b3 / Dd8-c8	Lc1-g5	+					
Lf4-e5: / c7-c6	Sg1-f3	+					
+							

folgenden Züge beweisen jedoch, daß Sch. nur sehr wenig im Vortheil steht.

[12]) Schwarz könnte auch ohne Nachtheil, wie Jänisch, 1842, I. S. 120 angiebt, 3. Dd8—f6 spielen.

[13]) Geht die Dame nach d5, so zieht Schwarz 5. Dd8—e7 und nachher, wenn die Dame 6. Dd5—f5: nehmen sollte, gewinnt er durch Sc6—d4 mindestens einen Bauer.

[14]) Dieselbe Position kann auch durch Umstellung der Züge entstehen, wenn Weiß 3. Lc4—g8: und 4. d2—d4 zieht.

[15]) Schwarz könnte hier auch so spielen:

5. ...... f5—e4:
6. Dd4—d5 Tg8—h8
7. Dd5—h5† g7—g6
8. Dh5—e5† Ke8—f7 und

Weiß darf den Thurm nicht nehmen.

[16]) Dies ist der beste Zug. Den Königsbauer durch 3. Sb1—c3 zu decken, ist nicht so stark, denn es würde darauf ebenfalls Sg8 nach f6 folgen, und dann doch den Zug d2 nach d3 nöthig machen. Uebrigens konnte Weiß noch, wenn er nicht den Springer nehmen will, sehr gut 3. Sg1—f3 ziehen, worüber schon beim Springerspiel das Nähere vorkam: 1. c2—e4, e7—e5, 2. Sg1 nach f3, f7—f5, 3. Lf1—c4. (Vergl. Eröffn. 1. Abschn. II. §. 2 und 3.)

[17]) Hätte Schwarz hier 10. Lg5—c1: genommen, so würden die Spiele ungefähr gleich geworden sein.

[18]) Es würde nun folgen:

17. Lc1—g5 Le6—d5:
18. Lg5—f6: Se2—f4 und

Weiß ist im Vortheil.

[19]) Schwarz sucht nun in eine für ihn günstige Variante der Philidor'schen Vertheidigung des Springerspiels zu gelangen.

[20]) Jänisch I. S. 121 erklärt f2—f4 mit Recht für den besten Zug; wenn Schwarz jedoch diesen Bauer f4 nimmt und dann auf 5. e4—e5 mit 5. d7—d5 antwortet, kann Weiß keinen Vortheil erlangen. Daher muß Weiß die in der Tabelle No. 6. ausgeführte Spielart wählen.

§. 5. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Lc4-g8:[1]) / Th8-g8:	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-h7: / Tg8-g7	Dh7-h8 / Dd8-g5	Dh8 h3 / f5-e4:	Sb1-c3 / Dg5-f5	Dh3-e3 / Tg7-f7	Sg1-h3 / d7-d5
2.	. .	e4-f5: / [d7-d5]	g3-g4 / Sb8-c6	d2-d3 / Lf8-c5	Lc1-e3 / Lc5-e3:	f2-e3: / g7-g6	f5-g6: / Tg8-g6:	h2-h3 / Dd8-h4†
3.	. .	. .	/ h7-h5	h2-h3 / h5-g4:	h3-g4: / g7-g6	f5-g6: / Tg8-g6:	f2-f3 / e5-e4	/ +
4.	. .	. .	Dd1-h5† / g7-g6	f5-g6: / Tg8-g6:	Dh5-h7: / [Dd8-f6]	Dh7-c7: / Sb8-c6	Dc7-h7 / Tg6·g2:	Dh7-h5† / Ke8-d8
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sc6-d4	Sb1-c3 / Sd4 c2†
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ke1-d1 / Lc8-g4†
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / Tg6-g2:	Dh7-h5† / Ke8-d8	Dh5-e2 / Lf8-c5
9.	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / Lc8-g4	Dh5-h4 / Dd8-d6	Dh4-h7:[2]) / Sb8-c6	c2-c3[3]) / e5-e4
10.	. .	. .	. .	. .	. .	[Dh5-h7:] / Dd8-f6	Dh7-h4 / Lg4-f3:	Dh4-f6: / Tg6-f6:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dh7-c7: / Sb8-c6	Dc7-b7:[5]) / Ta8-b8
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Sb1-c3[7])] / Tg6-g7	Sc3-d5: / Df6-d6
13.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg6-g7	Dh7-h4 / Dd8-d6	d2-d3 / Lg4-f3:
14. 15.	. .	. .	. .	. .	/ [Sb8-c6]	Dh5-h7: / Dd8-f6	d2-d3 / Lf8-c6	Lc1-e3 / Lc5-e3:
16. 17.	. .	. .	. .	. .	g2-g3 / Lc8-g4	Dh5-h7: / Dd8-f6	Dh7-c7: / Sb8-c6	Dc7-b7: / Ta8-b8
18.	. .	. .	. .	. .	h2-h3 / [Sb8-c6]	Sg1-f3 / Dd8-f6	Sf3-h4 / Lf8-c5	Sh4-g6: / h7-g6:[8])
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	o—o / Sc6-d4
20. 21.	. .	. .	. .	. .	d2-d3 / Lc8-g4	Dh5-h7: / Dd8-f6	Dh7-c7: / Sb8-c6	Dc7-b7: / Ta8-b8
22. 23.	. .	Sb1-c3[12]) / [Dd8-g5]	Dd1-f3 / d7-d6	d2-d4 / Dg5-g6	— / —	. .	. .	. .

1) Obgleich dieser Zug gut zu sein scheint, ist er es in der That doch nicht, da der Nachziehende, indem er einen oder wohl mehre Bauern opfert, immer den Angriff erhält. Die folgenden, zum Theil aus Allgaier, Jänisch und Lewis entlehnten Varianten, mögen zwar nicht alle correct sein, jedoch zeigen sie deutlich, daß es sehr schwer ist, dem Angriffe der Schwarzen zu widerstehen.

2) Wenn Weiß diesen Bauer nicht nimmt, hat Schw. doch eine bedeutend bessere Stellung.

3) Zieht Weiß 10. Sb1—a3, so muß Schwarz erst dagegen 10. a7—a6 ziehen.

4) Weiß hat zwar 2 Bauern mehr, steht aber dennoch nicht im Vortheil, da er den Bauer f3 sogleich verliert und den Bauer f2 oder h2 auch nicht lange vertheidigen kann, weil seine Steine zu sehr eingeschlossen sind.

5) Geht die Dame nach h7 zurück, so gewinnt Schwarz durch 10. Tg6—h6.

6) Zöge Weiß den angegriffenen Springer nach g1 zurück, so würde Schwarz 12. Lf8—c5 spielen oder die Dame mit dem Thurme auf b6 angreifen, welche dann am besten nach f1 ginge, aber das Spiel gänzlich versperrte.

7) Diesen wichtigen Zug, welchen Jänisch I. S. 112 zuerst aufstellt, haben Allgaier und Lewis nicht beachtet, er beweist aber, daß

2. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: f7—f5.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
Sc3-d5:								
Sb8-c6	+							
Ke1 —								
Lc8-g4:	+							
Dh5-e2	De2-f1	Ke1-d1	—					
Sc6-d4	Sd4-c2†	Tg2-f2:	+					
Ke1-d1	Sc3-d5:	Sd5-c7†	Dh7-g7:	Sc7-a8:	d2-d3	f2-f3	—	
Sc2-a1:	Df6-g7	Ke8-d8	Lf8-g7:	Tg6-g2:	Lc8-g4†	Lg4-f5	+	
f2-f3	Dh7-b7:	—						
Sd4-f3:	Sf3-h2†	+						
. .	g2-f3:	Kd1-e1	—					
	Lg4-f3†	Lf3-h1:	+					
Sc3 d1	De2-f1	c2-c3	Sg1-e2	Se2-f4	Ke1-e2	—		
Df6-g7	Sb8-c6	e5-e4	Sc6-e5	Se5-f3†	Lc8-g4	+		
Sf3-d4	Sd4-b5	Ke1-f1	Sb5-c7‡	—				
Sc6-e5	Se5-d3†	Dd6-f6	Ke8-d8	+				
g2-f3:	Sb1-c3 [7]	—						
Sb8-c6	o—o—o	—						
Db7-a6	Da6-e2 [8]	—						
e5-e4	Sc6-d4	+						
Dh7-e4	+							
	—							
g2-f3:	[Th1-g1]	c2-c3	Sb1-d2	Sd2-b3	Lc1-g5	o—o—o	+	
Tg7-f7	Sb8-c6	Tf7-f3:	Tf3-f7	Sc6-e7	o—o—o			
f2-e3:	—			Dh4-h5†	Tg1-g8	Sd2-e4	Lc1-g5†	Dh5-e8† +
Tg6-g2:	—		Tf3-d3:	Ke8-d8	Dd6-f6	Df6-f3	Kd8-c8	—
Db7-a6	Da6-d3	Dd3-b3	Db3-a4†	Da4-a7:	Ke1-f1	—		Se4-c5 +
Tb8-b6	Sc6-b4	e5-e4	Lg4-d7	Sb4-c2†	Lf8-c5	+	Sc6-e7	—
Dh5-f3	g2-g4 [9]	Df3-d5:	Ke1-d1	Dd5-c5: [10]	Th1-e1	—		
Lc8-f5	Sc6-d4	Sd4-c2†	Ta8-d8	Lf5-e4	Df6-f3†	+		
Sh4-g6:	Dh5-d1	g2-h3:	Kg1-g2	d2-d3	Sb1-d2	Kg2-h1	Sd2-f3:	Kh1-h2 —
h7-g6:	Lc8-h3:	Sd4-f3†	e5-e4	o—o—o	Df6-g5†	Dg5-h5	e4-f3:	Lc5-d6† +
Db7-a6	Da6-a4	Da4-a3	—	. .	d3-e4:	Dd1-e2	Tf1-h1	Kg2-f1
Lg4-c8	Tb8-b4	Tg6-g2:	+		d5-e4:	Df6-d6	Sf3-h4†	Dd6-d1† [11]
Db7-h7	f2-f3	Ke1-d1	—					
Sc6-d4	Sd4-c2†	Sc2-a1:	+					

7. Lc8-g4 nicht besonders stark ist u. besser mit 7. Sb8—c6 vertauscht werden kann.

[8]) Schwarz hat allerdings einen Thurm und Bauer gegen einen Springer verloren, er kann aber alle seine Steine frei in Thätigkeit setzen, während Weiß sich überall nur decken muß. Schwarz steht im Vortheil.

[9]) Hätte Weiß den Bauer d5 genommen, so zog Schwarz 12. Lc5—f2† und ging, wenn sich der König hinter diesen Laufer stellte, sogleich 13. Lf2—b6; wäre der König aber nach d1 ausgewichen, so erfolgte Lf5-c2†. Spielt Weiß hingegen 12. c2—c3, so rückt Schwarz 12. e5—e4 vor und gewinnt, indem er bedacht ist, seinen Springer oder Laufer auf d3 zu postiren.

[10]) Wenn Weiß auf g8 und h7 Schach giebt und nachher g4—f5: nimmt, so kann Schwarz diesen Bauer mit der Dame wiedernehmen und steht dann besser.

[11]) Schwarz konnte wohl auch 19. Td8—f8 ziehen; die Folge von 19. Dd6—d1† ist:

20. De2—d1: Td8—d1†

21. Kf1—e2 Td1—h1:

22. Sb1—d2, um nachher bei ungefähr gleichem Spiel den Thurm a1 zu decken.

[12]) Zöge Weiß 4. d2—d3, so folgte 4. Dd8-e7, und die Spiele ständen vollkommen gleich.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt V.

No. I.

(Vergl. Chronicle II. S. 21.)

M. . . . Hanstein.

1. e2—e4 e7—e5
2. Lf1—c4 f7—f5
3. e4—f5:, dieser Zug ist nicht der beste, welchen Weiß thun konnte: mit 3. Sg1—f3 oder 3. d2—d3 würde Weiß ein dem Schwarzen überlegenes Spiel erlangt haben.
3. . . . . . Sg8—f6
4. d2—d4 e5—d4:
5. D d1—d4: d7—d5
6. L c4—d3 c7—c5
7. D d4—e5† L f8—e7
8. c2—c4 S b8—c6
9. D e5—f4 L e7—d6
10. D f4—g5 D d8—e7†
11. D g5—e3 S c6—e5
12. L d3—e2 d5—d4
13. D e3—b3 L c8—f5:
14. L c1—g5 o—o
15. f2—f4 S e5—d3†
16. K e1—f1 D e7—e3
17. S g1—h3 T f8—e8
18. D b3—d1 S d3—c1
19. L g5—f6: S c1—e2:
20. S h3—f2 g7—f6: und Schwarz gewinnt.

No. II.

(Vergl. Chronicle II. S. 164.)

v. Bilguer. v. H. d. L.

1. e2—e4 e7—e5
2. L f1—c4 f7—f5
3. L c4—g8: T h8—g8:
4. e4—f5: d7—d5
5. g2—g4 L f8—c5. In der Tabelle ist eine Spielart angegeben, wie Schw. in wenigen Zügen seinen verlorenen Bauer wieder gewinnen kann.
6. D d1—e2 S b8—c6
7. d2—d3 g7—g6
8. f5—g6: T g8—g6:
9. g4—g5 L c8—f5
10. c2—c3 D d8—e7
11. h2—h4 o—o—o
12. S b1—d2 e5—e4
13. d3—d4 L c5—d4:
14. c3—d4: S c6—d4:
15. D e2—d1 e4—e3
16. S d2—b3 S d4—c2†
17. K e1—f1 T d8—f8
18. f2—f4 L f5—e4
19. D d1—g4† K c8—b8
20. T h1—h2 L e4—d3†
21. S g1—e2 D e7—b4
22. K f1—g1 D b4—e1†
23. K g1—g2 L d3—e2:

Verloren.

No. III.

(Vergl. Bell's Life, 29. April 1838.)

1. e2—e4 e7—e5
2. L f1—c4 f7—f5
3. L c4—g8: T h8—g8:
4. e4—f5: d7—d5
5. D d1—h5† g7—g6
6. f5—g6: T g8—g6:
7. d2—d3 L c8—g4
8. D h5—h7: D d8—f6
9. D h7—c7: T g6—g7, der Zug 9. S b8—c6 wäre wohl kräftiger, jedoch wird man auch aus dieser Angriffsart ersehen, daß es nicht vortheilhaft ist, Bauern zu nehmen, wenn man durch die verlorenen Züge dem Gegner gestattet, einen sehr heftigen Angriff zu machen.
10. D c7—a5 S b8—c6
11. D a5—d5: S c6—d4
12. D d5—c4 T a8—c8
13. D c4—a4† b7—b5
14. D a4—a5 L f8—b4†
15. D a5—b4: S d4—c2‡
16. K e1—f1 S c2—b4:
17. S b1—c3 S b4—d3:
18. S c3—e4 D f6—c6
19. S e4—c3 D c6—g2‡
20. K f1—g2: L g4—e2†
21. K g2—h3 S d3—f2‡
22. K h3—h4 T c8—c4†
23. S c3—e4 T c4—e4‡
24. L c1—f4 T e4—f4‡

Mat.

Gewöhnliche Spiele.

Dritte Eröffnung.

Unregelmäßzige Spielanfänge.

Die Gesammtmasse der Spielanfänge haben wir in zwei Hälften, in gewöhnliche Spiele und in Gambitspiele eingetheilt, von denen die gewöhnlichen Spiele dann wiederum in drei Klassen zerfielen, nämlich in das Königsspringerspiel, das Königslauferspiel und in einen Rest von Anfängen, welche wir unter dem Namen „unregelmäßige Spielanfänge" begreifen. Diese letzte Klasse umfaßt zwar bedeutend mehr verschiedene Spiele als die übrigen Abschnitte zusammengerechnet, dieselben gewähren aber für das Studium weniger Interesse und ihre Analyse, welche nicht besonders complicirt ist, braucht daher nur in kurzen und allgemeinen Umrissen gegeben zu werden. Die von uns zu berücksichtigenden Anfänge ordnen wir in vier Abschnitte. In dem ersten ziehen beide Theile den Königsbauer zwei Schritte, der Anziehende fährt dann aber mit 2. c2—c3, oder mit dem interessanten Zuge 2. d2—d4 fort. In dem zweiten Abschnitte spielt Weiß ebenfalls noch 1. e2—e4, jedoch antwortet Schwarz hier nicht mehr mit 1. e7—e5. Der dritte Abschnitt umfaßt die Spiele, in welchen 1. d2—d4 als erster Zug geschieht, und im letzten Abschnitt wird die Partie mit einem der beiden Lauferbauern eröffnet. Alle übrigen hierher etwa noch gehörigen Anfänge übergehen wir als uninteressant und unwichtig.

Uebersicht der Abschnitte, in welche die Eröffnung 3. oder die unregelmäßigen Spielanfänge zerfallen.

Abschnitt I.

Das Spiel vom Lauferbauer der Dame oder das Gambit des Damenbauers 2c.

Abschnitt II.

Il Fianchetto etc. und Französische Partie.

Abschnitt III. nebst Abschnitt IV.

Spiele des Damenbauers und der Lauferbauern.

Eröffnung 3. Abschnitt I.

Das Spiel vom Lauferbauer der Dame und Gambit des Damenbauers 2c.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$	§. 1. 2. $\frac{\text{c2—c3}}{\text{d7—d5}}$	Tab. 47.	Col. 1—16.
	§. 2. 2. $\frac{}{\text{Sg8—f6}}$	Tab. 47.	Col. 18—24.
	§. 3. 2. $\frac{\text{d2—d4}}{\text{e5—d4:}}$	Tab. 49.	Col. 8—16.
	§. 4. 2. $\frac{\text{Sb1—c3}}{}$		

Zu den unregelmäßigen Anfängen rechnen wir zunächst einige Arten, den Angriff, nachdem 1. e2—e4 e7—e5 geschehen ist, fortzusetzen. Wir betrachten in dieser Beziehung hier 2. c2—c3 Sb1—c3, und ein interessantes Aufgeben des Damenbauers. In dem letzteren Falle geschieht 3. d2—d4 e5—d4:; 4. Lf1—c4 u. s. w. mit sehr gutem, aber vielleicht nicht ganz ausreichendem Angriffe. Das Spiel könnte hier übrigens, wenn Schwarz auf die Behauptung der Bauern verzichtet, mit 4. Sg8 nach f6 in die Lauferpartie (Abschn. III. §. 2) oder mit den Zügen 4. Sb8—c6; 5. Sg1—f3 Lf8—c5 ins Schottische Gambit hinüber geführt werden.

Die Eröffnung 1. e2—e4 e7—e5 2. c2 nach c3 pflegt im praktischen Spiele nur selten angewendet zu werden, obgleich sie für den Anziehenden vollkommen sicher ist. Philidor hat sie zwar besonders in seiner ersten Ausgabe getadelt, indem er 2. d7—d5 als Gegenzug auf 2. c2—c3 zum Vortheil des Nachziehenden in seiner vierten Partie ausführt. Aber der Anonimo Modenese, Ercole del Rio, hat bei Lolli S. 366 in der Kritik des Philidor'schen Werkes gezeigt, daß Weiß auf 2. d7—d5 mit 3. Sg1—f3 antwortet und das Spiel ausgleicht. Bei 2. Sb1—c3 liegt die Absicht zum Grunde, später f2—f4 sicher vorzurücken. Schwarz begegnet diesem Plane am besten durch 2. Sg8-f6; 3. f2-f4 d7—d5 2c.

Man vergleiche zu diesem Abschnitte:
Jänisch, I. S. 83—101. II. 259.
Sarratt, 1808, I. S. 72—76, 90.
Ponziani, 1782, S. 85, 86, 98.
Lewis, I. 1833, S. 167—180.
" II. 1834, S. 173—178.
Allgaier, Tafel IX.
Funfzig Partien, Berlin 1835, No. 1.
Staunton, S. 238.
Leitfaden, S. 42.
Schachzeitung 1847, S. 301. 1850, S. 18, 284.

Wir hätten in diesem Abschnitte noch andere Züge, etwa 2. d2—d3, 2. h2—h3 2c. betrachten können. Diese Spielarten sind gewiß für Weiß nicht nachtheilig, bilden aber nicht die Grundlage für einen consequenten Plan und die Vertheidigung hat auch keine Schwierigkeit, indem Schwarz sehr gut mit 2. Sg8—f6 oder 2. Sb8—c6, und auf den ersten Zug auch mit 2. d7—d5, antworten kann. Unrichtig würde es aber hier, wie gegen 2. Sb1—c3, sein, 2. f7—f5 zu spielen. Weiß würde dieses Gambit annehmen und regelmäßig vertheidigen, während er dabei noch den Vortheil hätte, um einen Zug, gegen die gewöhnliche Gambitvertheidigung, voraus zu sein, denn sowohl d2—d3, als h2—h3 und Sb1—c3 sind Züge, welche in der Vertheidigung häufig vorkommen und die Entwickelung des weißen Spieles nicht hindern.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	c2-c3[1]) / [d7-d5]	e4-d5:[2]) / Dd8-d5:	d2-d3[3]) / f7-f5	Sg1-f3 / Sg8-f6	Lf1-e2 / Lf8-d6	o—o / o—o	/ +
2.	. .	. .	. .	d2-d4 / e5-d4:	c3-d4: / c7-c5	Lc1-e3 / c5-d4:	Dd1-d4: / Dd5-d4:	Le3-d4:[4]) / Sb8-c6
3.	. .	. .	. .	/ [Sb8-c6]	Lc1-e3 / Lc8-f5	c3-c4 / Dd5-a5†	Le3-d2 / Da5-b6	d4-e5: / Sc6-d4
4.	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / o—o—o	Lf1-e2 / e5-d4:	c3-d4:[5]) / Lf5-b1:
5.	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / Lc8-g4	Lf1-e2 / e5-d4:	c3-d4: / o—o—o	Sb1-c3 / Dd5-a5
6.	. .	. .	. .	. .	. . .	. .	. .	. .
7. 8.	. .	. .	d2-d4 / e5-d4:[10])	Dd1-d4: / d5-e4:	Dd4-e4† / Lf8-e7	Lc1-g5 / Sb8-d7[11])	Lf1-c4 / Sg8-f6	— / —
9.	. .	. .	[Sg1-f3] / [d5-e4:]	Dd1-a4† / c7-c6	Da4-e4: / Lf8-d6	d2-d4 / f7-f5	De4-c2 / e5-e4	/ +
10.	. .	. .	. .	. .	. .	Lf1-c4 / Sg8-f6	De4-e2 / e5-e4	d2-d3 / o—o
11.	. .	. .	. .	Sf3-e5: / Lf8-d6	Se5-c4[12]) / Lc8-e6	d2-d4 / e4-d3:	— / —	
12.	. .	. .	/ Lc8-g4	Dd1-a4†[13]) / Dd8-d7	Da4-b3 / Lg4-f3:	Db3-b7: / Lf3-g2:	Lf1-g2: / Dd7-c6	Db7-c8† / Ke8-e7

§. 2.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	c2-c3 / Sg8-f6	f2-f4[14]) / Sf6-e4:	Dd1-f3 / d7-d5	f4-e5: /	— / —		
2.	. .	. .	/ e5-f4:	e4-e5[15]) / Sf6-e4	Sg1-f3 / Lf8-e7	Lf1-c4 / Le7-h4†	Ke1-f1 / Se4-f2	Dd1-e1 / Sf2-h1:
3.	. .	. .		[d2-d3] / d7-d5	e4-e5 / Dd8-e7	Dd1-e2 / Sf6-g4	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lc1-f4:[17]) /
4.	. .	. .	/ Lf8-c5	f4-e5:[18]) / Sf6-e4:	Dd1-g4 / Se4-f2[19])	Dg4-g7: / Th8-f8	d2-d4 / Sf2-h1:	Sg1-f3 / Lc5-e7
5.	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / Dd8-h4†	g2-g3 / Se4-g3:	Sg1-f3 / Dh4-e4†	Lf1-e2 / Sg3-e2:
6.	. .	. .	. .	d2-d4 / e5-d4:[20])	c3-d4: / Lc5-b4†	Lc1-d2 / Lb4-d2†	Sb1-d2: /	+ /
7.	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-e4:	d4-c5: / Dd8-h4†	g2-g3 / Se4-g3:	h2-g3: / Dh4-h1:
8.	. .	. .	Dd1-c2 / Lf6-c5	f2-f4 / Sf6-g4	Sg1-f3 / Sg4-f2	d2-d4 / Sf2-h1:	d4-c5: /	+ / —

[1]) Diesen Zug halten Philidor und Allgaier für schlecht, weil Schwarz durch d7—d5 den Angriff bekommen könne; es wird sich aber aus den folgenden Varianten, namentlich aus No. 9—12 ergeben, daß Weiß den Zug 2. c2—c3 ohne Gefahr thun kann.

[2]) Weiß thäte besser, hier den Springer nach f3 zu ziehen, ein Zug, welchen Ercole del Rio in der Kritik des Philidor anführt.

[3]) Besser ist d2—d4, aber auch dann bekommt Schwarz durch 4. Sb8—c6 den Angriff, wie Stamma, 1745, S. 26—29, zeigt.

[4]) Jänisch I. S. 95 schließt, daß die Partie für den Anziehenden sicher aber uninteressant sei.

[5]) Nimmt Weiß den Bauer d4 auch anders, behält Schwarz doch ein freieres Spiel.

[6]) Hätte Weiß 10. a2—a3 gezogen, so würde Schwarz den Springer f3 und dann mit dem Springer den Bauer d4 schlagen.

[7]) Der Zug 9. Td8—d4: wäre ein Fehler, weil Weiß durch 10. Le2—g4† gewinnen würde.

[8]) Beide Spiele stehen ungefähr gleich, da Weiß zwei Bauern und einen Thurm gegen Laufer und Springer behält.

[9]) Weiß steht im Nachtheil, denn er muß immer um die Deckung des Bauers d4 besorgt sein.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
—							
—							
Ld2-e3	Sb1-c3	—					
Db6-a5†	Sd4-c2†	+					
Dd1-b1:	Ke1-f1						
Lf8-b4†	Sg8-e7	+					
Dd1-b3	Lc1-d2 [8])	Le2-f3:	Db3-d1	Ld2-e3	—		
Lf8-b4	Lg4-f3:	Sc6-d4:	Da5-e5†	Sd4-f3†	+		
Sf3-e5	Se5-c6:	b2-c3:	Sc6-d8:	Ta1-b1	Tb1-b7:	—	
Lg4-e2: [7])	Da5-c3†	Le2-d1:	Ld1-h5	Kc8-d8:	[8])	—	
	Le2-g4†	Dd1-g4†					
Sc6-e5:	Se5-g4:	f7-f5 [9])	+				
d3-e4:	Lc1-e3	Sb1-d2	De2-d2:	g2-f3:	—		
Sf6-e4:	Lc8-g4	Se4-d2:	Lg4-f3:		—		
e4-d5:	+						
	—						
De1-h4: [10])	Sf3-h4:	Sh4-f3	Sf3-g5	Kf1-g1	—		
Dd8-h4:	g7-g5	g5-g4	g4-g3	Sh1-f2	+		
+							
Sf3-g5	Sg5-h7:	Sh7-f8:	Dg7-g5	+			
d7-d5	Lc8-e6	Le7-f8:		—			
Dd1-e2:	Ke1-e2:						
De4-e2†	Lc5-e7	+					
Ke1-f2	+						
	—						

[10]) Es wäre für Schwarz besser, den Bauer e4 zu nehmen.

[11]) L c8 — d7 kann Schwarz nicht ziehen, ohne den Bauer b7 zu verlieren.

[12]) Würde Weiß nun auf a4 Schach geben und den Bauer e4 nehmen, so spielt Schwarz 5. c7 — c6 und 6. D d8 — e7 dagegen.

[13]) Durch dieses Schach gewinnt W. 1 Bauer.

[14]) Die Spiele, welche sich nach diesem Zuge ergeben, sind denen des Gambits im Nachzuge, wovon Abschnitt II. der ersten Eröffnung handelt, zwar ähnlich, hier aber ist der Bauer c2 nach c3 vorgerückt, wodurch das Gambit als vollkommen sicher erscheint.

[15]) d2 — d3 hätte decken sollen, denn dadurch wäre der Bauer f4 angegriffen worden.

[16]) Tauscht Weiß nicht die Dame und nimmt mit dem Springer, so folgt g7 — g5.

[17]) Weiß könnte auch erst d3—d4 ziehen, da Schw. schlecht spielen würde, wenn er durch g7—g5 den Bauer f4 zu decken suchte.

[18]) 4. d2 — d4 ist auch ein guter Zug.

[19]) Schwarz würde, wenn er einen andern Zug hier thäte, ebenfalls in Nachtheil kommen, wie dies aus Eröffn. 1. Absch. II. zu ersehen ist.

[20]) Wenn Schwarz mit dem Springer den Königsbauer schlägt, so zieht Weiß 5. D d1 nach f3 dagegen und gewinnt einen Stein.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
9.	(e2-e4)	(c2-c3)	(Dd1-c2)	(f2-f4)	(Sg1-f3)	Ke1-e2	h2-h3	+
	(e7-e5)	(Sg8-f6)	(Lf8-c5)	(Sf6-g4)	Lc5-f2†	Lf2-b6	Sg4—[1])	—
10.	. .	. .	. .		Th1-g1:	f4-e5:	d2-d3	—
				Lc5-g1:	d7-d5	Sf6-e4:		—
11.	. .	. .	. .	Sg1-f3	Lf1-c4	o—o	d2-d3	—
				Sb8-c6	d7-d6	o—o	Lc8-g4	
§. 3.								
1.	e2-e4	d2-d4	Sg1-f3	c2-c3[3])	b2-c3:	Lf1-c4	—	
	e7-e5	e5-d4:	Lf8-b4†[2])	d4-c3:	Lb4-c5	d7-d6	+	
2.	. .	. .	Lf1-c4	c2-c3	Lc4-f7†	Dd1-b3†	Db3-b4:	Lc1-b2:
			Lf8-b4†	d4-c3:	Ke8-f7:	d2-d4	c3-b2:	Sg8-f6
3.	. .	. .		. .	b2-c3:	Lc4-f7†	c3-b4:	Sg1-e2
			[Sg8-f6][4])		Dd8-f6	Df6-f7:	Df7-f6[5])	Df6-a1:
4.	. .	. .	(	Lf1-c4		Dd1-b3	Sg1-f3	o—o
			Sb8-c6	f. Schott.	Gambit.)	Lb4-c5	d7-d6	Sb8-c6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	c3-b4:[6])	Dd1-b3	Lc1-b2
						Df6-a1:	Da1-f6	Df6-g6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Lc4-d5:
							d7-d5	Lc8-e6
7.	. .	. .		c2-c3	Sg1-f3	e4-f5:	Lc4-b5	Ke1-f1
			c7-c5[7])	Sb8-c6	f7-f5	d7-d5	Dd8-e7†	d4-c3:
8.	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3:	Lc1-f4	Lc4-e6:
					d4-c3:	d7-d6	Lc8-e6	f7-e6:
9.	. .	. .	Dd1-d4:	Dd4-e3[10])	c2-c3	De3-g3	Lc1-g5	Lf1-d3
			Sb8-c6	Lf8-b4†	Lb4-a5	Dd8-f6	Df6-g6	h7-h6
10.	. .	. .	. .		Lf1-c4	Sg1-e2	o—o	f2-f4
				g7-g6	Lf8-g7	Sg8-e7	o—o	d7-d5
§. 4.								
1.	e2-e4	Sb1-c3	Sg1-f3[11])	d2-c3:	Lf1-c4	Lc1-g5	Dd1-d3	Ta1-d1
	e7-e5	Lf8-b4	Lb4-c3:	d7-d6	Sg8-f6	Lc8-g4	o—o	
2.	. .		Sg1-f3[11])	Lf1-b5	o—o	d2-d3	Lb5-c6:	Lc1-g5
		Lf8-b4	Sb8-c6	Sg8-f6	Dd8-e7	o—o	d7-c6:	Lc8-g4
3.	. .		Sg1-f3	Sf3-e5:	f2-f4	Se5-f3	d2-c3:	Lf1-e2
		[Sg8-f6]	Lf8-b4[12])	Dd8-e7	d7-d6	Lb4-c3:	Sf6-e4:	o—o
4.	: .	. .	. .	Sc3-d5	e4-d5:	Sf3-d4	c2-c3	Sd4-b3
				Sf6-d5:	e5-e4	c7-c6	Lb4-c5	Lc5-e7
5.	. .	. .	f2-f4	e4-d5:[13])	Sc3-d5:	f4-e5:	—	
			[d7-d5]	Sf6-d5:	Dd8-d5:	Sb8-c6	—	
6.	. .		e4-f5:	+				
		f7-f5	[14])	—				

[1]) Wohin der Springer auch zieht, Weiß gewinnt mindestens einen Bauer.

[2]) Es ist besser mit dem Laufer Schach zu geben, als gleich mit c7—c5 zu decken.

[3]) Zieht Weiß auf d2 den Laufer oder den Springer vor, so nimmt Schwarz nicht sogleich, sondern spielt erst 4. D d8—e7, oder zieht vielleicht noch besser den Laufer 4. L b4—c5 zurück.

[4]) Am besten scheint uns 3. Sg8—f6 zu sein, wodurch das Spiel auf Eröffn. 2. Abschn. III. §. 2. zurückgeführt wird.

[5]) Wenn Schwarz 7. D f7—e7 zieht, kann er mit Vortheil einen Bauer erobern.

[6]) Diesen Zug, der wohl den stärksten Angriff giebt, entnehmen wir mit der ganzen Variante aus einer Partie Discart's in der Schachzeitung 1847 S. 300.

[7]) Es dürfte fraglich sein, welche Partei im Vortheil ist.

[8]) Mit diesem Zuge kann vielleicht der Bauer dauernd geschützt werden, jedoch dürfte diese Vertheidigung ausnehmend schwierig und daher minder rathsam sein. 3. f7—f5 führt zu einem gleichen Spiel, welches bereits in Eröffn. 2. Abschn. V. §. 2. angegeben ist.

[9]) Es würde noch folgen: 17. Kc1—b1 b7 nach b5; 18. D a4–b3 und Weiß steht besser.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
e4-e5	—							
Th8-e8	+							
Se2-c3	e4-d5:	Dd1-e2†	Lc1-b2	Sc3-b1:	o—o	Tf1-e1	+	
d7-d5	Lc8-f5	Sg8-e7	Da1-b1‡	Lf5-b1:	Lb1-g6		—	
Sb1-a3								
Lc5-b6	+							
Sg1-e2	Sb1-c3	Se2-f4	Sc3-e2	h2-h4	Db3-g3	Sf4-g6:	Lb4-c3	+
Sg8-h6	c7-c6	Dg6-g5	o—o	Dg5-e7	g7-g6	De7-b4‡	Db4-b1†	—
Ld5-e6:	Db3-e6‡	De6-b3	Sg1-e2	o—o	Se2-d4:	Sb1-c3		
f7-e6:	Sg8-e7	Sb8-c6	o—o—o	Sc6-d4	Da1-d4:	7)		
Dd1-d5:	Lb5-c6‡	Dd5-c6‡	Dc6-d7‡	Lc1-b2:	Sb1-d2	—		
c3-b2:	b7-c6:	De7-d7	Lc8-d7:	Ld7-f5:		—		
Dd1-b3	o—o—o	Lf4-d6:	e4-e5	Sf3-e5:	Db3-a4†	Se5-d7†	Sc3-e4	+
Dd8-d7	a7-a6	Lf8-d6:	Sc6-e5:	Dd7-e7	Ke8-f8	Kf8-f7	Ld6-f4† 9)	—
Lg5-f4	Lf4-g3:	—						
Dg6-g3:	d7-d6	—						
e4-d5:	Lc4-d5:	Sb1-c3	De3-d3	c2-d3:				
Se7-d5:	Dd8-d5:	Dd5-f5	Df5-d3:	Lc8-f5	+			
+								
Dd1-e2	—							
Ta8-d8	—							
o—o	—							
	—							
d5-c6:	d2-d4	—						
d7-c6:		—						

10) Dies ist das beste Feld für die Dame, wenn sie nicht nach d1 zurückgehen will.

11) Hier könnte auch (in Nr. 1. und 2.) 3. f2—f4 versucht werden.

12) 4. Sb8—c6 würde beide Spiele identisch machen.

13) Bei 4. f4—c5: gleicht 4. Sf6—e4: das Spiel aus.

14) Schwarz geht, wie Jänisch II. S. 260 bemerkt, nun in das Laufer- oder Springergambit über, bleibt aber gegen den gewöhnlichen Angriff um einen Zug (Sb1 nach c3) in Rückstand.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt I.

No. I.

(Vergl. Chronicle II. S. 54.)

	Staunton.	Cochrane.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	c2—c3	d7—d5
3.	S g1—f3	S g8—f6
4.	S f3—e5:	S f6—e4:
5.	d2—d4	L f8—d6
6.	S b1—d2	o—o
7.	S d2—e4:	d5—e4:
8.	L c1—f4	L d6—e5:
9.	L f4—e5:	S b8—c6
10.	L e5—f4	L c8—e6
11.	L f1—b5	S c6—e7
12.	o—o	c7—c6
13.	L b5—a4	S e7—g6
14.	L f4—e3	f7—f5
15.	f2—f4	e4—f3:
16.	T f1—f3:	f5—f4
17.	L a4—b3	D d8—d6
18.	L e3—f2	K g8—h8
19.	L b3—e6:	D d6—e6:
20.	D d1—d3	T a8—e8
21.	T f3—h3	D e6—f5
22.	D d3—f3	T e8—e4
23.	T h3—h5	D f5—e6
24.	c3—c4	T f8—e8
25.	b2—b3	D e6—f6
26.	T a1—f1	T e4—e2
27.	a2—a4	T e2—a2
28.	d4—d5	T a2—a1
29.	L f2—a7:	T e8—e1
30.	T f1—e1:	T a1—e1 †
31.	K g1—f2	D f6—a1
32.	D f3—d3	T e1—g1
33.	D d3—e2	S g6—e7
34.	d5—d6 und gewinnt.	

No. II.

(Vergl. Bledow, 1835, S. 1.)

	De la Bourdonnais.	Mac Donnell.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	d2—d4	e5—d4:
3.	S g1—f3	c7—c5
4.	L f1—c4	S b8—c6
5.	c2—c3	D d8—f6
6.	o—o	d7—d6
7.	c3—d4:	c5—d4:
8.	S f3—g5	S g8—h6
9.	f2—f4	L f8—e7
10.	e4—e5	D f6—g6
11.	e5—d6:	D g6—d6:
12.	S b1—a3	o—o
13.	L c4—d3	L c8—f5
14.	S a3—c4	D d6—g6
15.	S g5—f3	L f5—d3:
16.	S c4—e5	L d3—c2
17.	S e5—g6:	L c2—d1:
18.	S g6—e7 †	S c6—e7:
19.	T f1—d1:	S h6—f5
20.	g2—g4	S f5—e3
21.	L c1—e3:	d4—e3:
22.	T d1—d7, die Chronicle I. S. 38. bemerkt, daß der Thurm besser nach d3 ginge.	
22.	. . . . .	T f8—e8
23.	T a1—e1	S e7—g6
24.	f4—f5	S g6—f4
25.	T d7—d4	S f4—h3 †
26.	K g1—g2	S h3—f2
27.	T d4—c4	T a8—d8
28.	h2—h3	h7—h6
29.	T e1—e2	b7—b5
30.	T c4—d4	T d8—d4:
31.	S f3—d4:	a7—a6
32.	K g2—f3	S f2—h3:
33.	T e2—e3:	S h3—g5 †
34.	K f3—f4	T e8—e3:
35.	K f4—e3:	g7—g6
36.	f5—g6:	f7—g6:
37.	S d4—c6	S g5—e6
38.	K e3—e4	K g8—f7
39.	K e4—e5	h6—h5
40.	g4—h5:	g6—h5:
41.	K e5—f5	S e6—c7
42.	b2—b3	K f7—e8
43.	a2—a4	b5—a4:
44.	b3—a4:	S c7—d5
45.	K f5—g5	S d5—e7
46.	S c6—b8	a6—a5
47.	S b8—a6	S e7—g6
48.	K g5—h5:	S g6—f4 †
49.	K h5—g5	S f4—e6 †
50.	K g5—f5	K e8—d7
51.	K f5—e5	remis.

Eröffnung 3. Abschnitt II.

Fianchetto etc. und Französische Partie.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

§. 1.	e2 — e4 / b7 — b6	Tab. 50.	Col. 28—34.
§. 2.	d7 — d5	Tab. 49.	Col. 8—16.
§. 3.	e7 — e6	Tab. 48.	
§. 4.	c7 — c5	Tab. 49. Tab. 50.	Col. 17—35. Col. 1—25.

In diesem zweiten Abschnitte der unregelmäßigen Anfänge betrachten wir die verschiedenen Gegenzüge auf 1. e2 — e4 mit Ausschluß von 1. e7—e5, und zwar heben wir namentlich vier Spielarten hervor. Es kann Schwarz mit 1. b7 nach b6 antworten, um dann den Laufer nach b7 zu setzen, welches eine sichere, aber nicht besonders gute Vertheidigung giebt, der von den Italienern der Name il Fianchetto di Donna, das Spiel auf der Seite der Dame, beigelegt worden ist. Ferner könnte Schwarz auf 1. e2 nach e4 gleich 1. d7—d5 ziehen, um die Bildung eines Centrums der Weißen zu hindern. Dieser Zug verdient jedoch nicht empfohlen zu werden, weil Schwarz in Folge desselben mindestens ein Tempo verliert. Besser als die eben genannten Gegenzüge sind zwei andere: 1. e7 nach e6 und namentlich 1. c7 — c5, welchen beiden wir den Namen Französische Partie gegeben, da sie von den französischen Spielern besonders häufig angewendet werden. Die aus diesen Anfängen sich ergebenden Partien enthalten eine ruhige und für den Nachziehenden ganz ungefährliche Entwickelung des Spieles. Die beste Erwiederung auf 1. e7 — e6 scheint 2. c2—c4 zu sein, oder 2. d2—d4, und dann auf 2. d7 — d5, 3. e4 — d5:, um später c2 nach c4 zu ziehen, wodurch das Spiel den Charakter eines Damengambits annimmt. Durch den Gegenzug 1. c7 — c5 wird aber auch dieses Angriffsspiel vermieden und oft schieben sich dann die Bauern beider Theile so bei einander vorbei, daß sie das Feld zum Angriff sehr beschränken. Es kann jedoch hierbei diejenige Partei leicht in Nachtheil kommen, welche zu früh ihre Bauern weit in des Gegners Spiel vorrücken läßt, ohne vorher ihre Streitkräfte geordnet zu haben. Wir betrachten deshalb mit Jänisch 1. c7—c5 und e7—e6 für die sichersten Gegenzüge auf 1. e2—e4. Dieselben beugen jedem nachhaltigen Angriff der Weißen vor.

Von den Autoren wollen wir für die Spiele des Abschnitts II. nur einige citiren, weil sich fast dieselben Partien in allen Werken befinden.

Ponziani, 1782, S. 98.
Lolli, S. 134, 140.
De la Bourdonnais, S. 114.
Lewis, II. 1834, S. 281.
Jänisch, I. S. 42—59, 74, 82.
Staunton, Handbook S. 368, 376.
 " Companion S. 314 — 378.
Schachzeitung 1846, S. 62, 78; 1847, S. 18, 133, 193.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / b7-b6[1])	[d2-d4] / Lc8-b7	Lf1-d3 / f7-f5[2])	f2-f3 / f5-e4:	f3-e4: / Sg8-f6	Dd1-e2 / Sb8-c6	Sg1-f3 / Sc6-b4	o—o / Sb4-d3:
2.	. .	. .	. .	e4-f5:[3]) / Lb7-g2:	Dd1-h5† / g7-g6	f5-g6: / Lf8-g7[4])	g6-h7† / Ke8-f8	h7-g8:D† / Kf8-g8:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Th8-g8:
5.	. .	. .	/ g7—g6	f2-f4 / Lf8-g7	Sg1-f3 / d7-d6	Lc1-e3 / Sb8-d7	c2-c4 / e7-e6	Sb1-c3 / Sg8-e7
§. 2.								
1.	e2-e4 / d7-d5[6])	[e4-d5:] / Dd8-d5:	Sb1-c3 / Dd5-e5†[7])	Lf1-e2 / Lc8-g4	d2-d4 / De5-e6	d4-d5 / De6-e5	f2-f4 / Lg4-e2:	Sg1-e2: / De5-d6
2.	. .	. .	. .	/ Sb8-c6	Sg1-f3 / De5-f6	d2-d4[8]) / Lc8-g4	Sc3-d5 / Df6-d6	c2-c4 / Lg4-f3:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	Sc3-b5 / Ke8-d8	o—o / Lc8-g4	d2-d4 / a7-a6
4.	. .	. .	d2—d4 / Dd5-e4†[10])	Lc1-e3 / Lc8-f5	Sb1-c3 / De4-c2:	Dd1-c2: / Lf5-c2:	Ta1-c1 / Lc2-f5	Sc3-d5 /
5.	. .	. .	. .	/ e7-e5	Sb1-d2 / De4-f5[11])	Lf1-d3 / Df5-f6	Sg1-f3 / e5-d4:	Sf3-d4: / c7-c5
6.	. .	/ Sg8-f6	c2-c4[12]) / c7-c6	d5-c6: / Sb8-c6:	Sg1-f3 / e7-e5	d2-d3 / Lc8-f5	Lc1-g5 / Dd8-b6	b2-b3 / o—o—o
7.	. .	. .	[Lf1-b5†] / Lc8-d7	Lb5-d7† / Dd8-d7:	[d2-d4][13]) / Sf6-d5:	Sg1-f3 /	+ /	
8.	. .	. .	. .	[Lb5-c4][14]) / b7-b5	Lc4-b3 / Ld7-g4	Sg1-f3 / Sf6-d5:	Sb1-c3 / Sd5-c3:	Sf3-e5 / Dd8-d4
9.	. .	. .	. .	. .	. .	[f2-f3] / Lg4-f5	Dd1-e2 / a7-a6	c2-c4 / c7-c6
10.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lg4-c8	[Dd1-e2] / Lc8-a6	Sb1-c3 / Dd8-d7
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ a7-a6	c2-c4 / c7-c6
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ a6-a5
13.	. .	. .	. .	. .	/ a7-a5	a2-a3 / Ld7-g4[15])	f2-f3 / Lg4-c8	[Sb1-c3] / Lc8-a6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e2 / Lc8-a6

[1]) Dieser Zug ist von den Autoren getadelt, so von Allgaier, 1823, S. 104 und von Lolli S. 141. Es kann b7—b6 aber gewiß ohne Nachtheil gethan werden, nur muß man nicht verabsäumen, zur rechten Zeit e7—e6 und nachher c7—c5 zu spielen.

[2]) Hier könnte Schwarz besser 3. e7-e6 ziehen.

[3]) Schwarz ist einem starken Angriff ausgesetzt.

[4]) Zöge Schwarz 6. Sg8—f6, so würde er in zwei Zügen mat sein.

[5]) Durch 15. Lh6—g7 würde Weiß nicht mehr als ein immerwährendes Schach mit der Dame auf g7 und e5 erreichen können.

[6]) Dieses ist kein guter Zug, denn Weiß gewinnt mindestens ein Tempo.

[7]) Am besten ginge nun die Dame wohl nach d8 zurück, worauf dann Weiß 4. d2—d4 zieht. Hätte er übrigens im zweiten Zuge statt 2. Dd8—d5:, 2. Sg8—f6 gezogen, so spielte Weiß 3. Lf1—b5† und nahm dann auf 3. Lc8—d7 nicht diesen Laufer.

[8]) Weiß zieht hier besser 6. Sc3—b5, wie in der folgenden Variante ausgeführt ist.

[9]) Allgaier, Tab. IX., aus dem diese Variante entnommen ist, läßt jetzt 11. Dd6—c5 ziehen und dann gewinnt bei ihm Weiß; der

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
c2-d3:	+						
Dh5-g4	h2-h4	h4-h5	h5-h6	h6-h7	Lc1-h6†	Sg1-h3[5])	+
Lg2-h1:	Lh1-b7	Kg8-f8	Lg7-f6	e7-e6	Kf8-e7		
. .		h4-h5	h5-h6	Lc1-h6:	Sb1-d2	c2-c3	—
	e7-e6	Dd8-f6	Th8-h6:	Df6-h6:	Sb8-c6	Ta8-f8	—
Dh5-f5†	Lc1-h6†	Sg1-f3	Df5-h7†	Dh7-g6†	Sf3-g5	Dg6-f6†	Df6-f7†
Lg7-f6	Kf8-f7	e7-e6	Lf6-g7	Kf7-f8	Dd8-e8	De8-f7	∓
Dd1-e2	o—o—o	Sf3-g5	Ld3-e4:	Sc3-e4:	+		
o—o	f7-f5	f5-e4:	Lb7-e4:		—		
Sc3-e4	Se2-c3	o—o	+				
Dd6-b4†	e7-e6						
Lc1-f4	Dd1-e2:	De2-e4	De4-d4:	Sd5-e3	+		
Lf3-e2:	Sc6-d4:	Sg8-f6[9])	Dd6-e6†				
d4-d5	Sb5-c3	Sf3-d4	a2-a3	Sd4-c2:	Le2-d3	+	
Sc6-b4	Lg4-f5	Df6-g6	Lf5-c2:	Sb4-c2:		—	
+							
—							
Sd2-e4	f2-f4	Sd4-b5	Se4-d6†	Ke1-f2	+		
Df6-e5	De5-e7	f7-f5	Ke8-d8		—		
Sf3-h4							
Lf8-b4†	+						
Dd1-g4:	Ke1-f1	Dg4-e2:	Kf1-e2:	—			
Dd4-e5†	De5-e2†[15])	Sc3-e2:	e7-e5	—			
Sb1-c3	Sc3-a4	+					
b5-b4	[16])	—					
a2-a4	Sc3-b5	De2-b5:	a4-b5:	c2-c4	+		
b5-b4[17])	La6-b5:	Dd7-b5:	Sb8-d7		—		
d5-c6:	c4-b5:	De2-e3	Sg1-e2	Ke1-e2:	Th1-d1	d2-d3	a2-a3 +
Sb8-c6:	Sc6-d4	a6-b5:	Sd4-e2:	Lc8-a6	b5-b4†	e7-e6	—
c4-b5:	Lb3-c4	Sb1-c3	+				
a5-a4	Sf6-d5:		—				
d2-d3	a3-b4:	Sc3-a2	Lc1-d2	+			
b5-b4	a5-b4:	La6-b7		—			
Sb1-c3	Lb3-a2	Sc3-b5	La2-c4	Lc4-d5:	Ld5-c4	—	
a5-a4	b5-b4	Dd8-d7	Sf6-d5:	La6-b5:	Lb5-c4:	—	

Zug 11. Sg8—f6 ist aber bedeutend stärker als 11. Dd6—c5.

[10]) Schw. sollte hier 3. e7—e5 oder Sb8—c6 ziehen, wodurch die Spiele gleich würden.

[11]) Ginge die Dame nach d5, so würde sie durch c2—c4 angriffen werden.

[12]) 3. c2—c4 ist nicht rathsam, es könnte aber sehr gut 3. d2—d4 geschehen.

[13]) Auch hier kommt c2—c4 in Frage, Schw. erlangt aber mit 5. c7—c6; 6. d5—c6: Sb8—c6: 7. Sg1—f3 o—o—o einen guten Angriff.

[14]) Dieser Zug ist geeignet, den Bauer zu behaupten.

[15]) 10. f7—f5 wäre minder gut, wegen 11. Dg4—f3 Sc3—e4; 12. d2—d3.

[16]) Schwarz wird den Bauer nicht wieder gewinnen. Uebrigens hätte Weiß vielleicht noch stärker 7. Sb1—c3 statt Dd1—e2 gethan. Eine weitere Ausführung darüber findet man in der Schachzeitung 1846 S. 83.

[17]) Nicht b5—a4:, wegen 9. Lb3—c4.

[18]) a2—a4; 7. Lb3—a2 reducirt die Partie auf Varianten, in denen Weiß den Vortheil eines Bauers behält.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
15.	(e2-e4)	e4-e5[1])	f2-f4	Sg1-f3	d2-d3	Lf1-e2	—	
	(d7-d5)	d5-d4	c7-c5	Sb8-c6	e7-e6	f7-f6	—	
§. 3.								
1.	e2-e4	[d2-d4]	[e4-d5:]	c2-c4	Lc1-d2	Dd1-e2	c4-d5:	Sb1-d2:
	e7-e6[2])	d7-d5[3])	e4-d5:	Lf8-b4†	Dd8-e7†	Lc8-e6	Lb4-d2†	Le6-d5:
2.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	Dd1-b3	Sg1-f3	Lc1-d2
					Sg8-f6	Sb8-c6	Lc8-e6	o—o
3.	. .	. .	. .		Lf1-c4:	—		
				d5-c4:[4])	Lf8-d6	—		
4.	. .	. .	e4-e5[5])	Lf1-b5†	Lb5-c6:	c2-c3	Sg1-f3	Sb1-d2
			[c7-c5]	Sb8-c6	b7-c6:	Dd8-b6	Lc8-a6	c5-d4:
5.	. .	. .	. .	. .	c2-c3	Lb5-c6:	f2-f4	c3-d4:
					Dd8-b6	b7-c6:	c5-d4:	c6-c5
6.	. .	. .	. .	c2-c3	f2-f4	Sg1-f3	Lf1-d3[6])	Ld3-c2
				Sb8-c6	Dd8-b6	Sg8-h6	Lf8-e7	o—o
7. 8.	. .	. .	. .	. .	. .		Lf1-e2	o—o
						Lc8-d7	Sg8-h6	c5-d4:
9.	. .	f2-f4	e4-e5	f. §. 4.	. .	. .	. .	b2-b3
		d7-d5	c7-c5					c5-d4:
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		a2-a3
							Ta8-c8	f7-f6
11.	. .	. .	. .	. .	Lc1-e3	Dd1-d2	f2-f4	Sg1-f3
					Dd8-b6	Lc8-d7	Ta8-c8	Sg8-h6
12.	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3	Lf1-d3	Ld3-c2	o—o
					Dd8-b6	Lc8-d7	Ta8-c8	f7-f6
13.	. .	d2-d4	d4-d5	Sb1-c3	Lf1-c4	Dd1-e2	+	
		c7-c5	Sg8-f6	Dd8-b6	Db6-b4			
14.	. .	c2-c4	d2-d4	Dd1-d4:	Dd4-d3	Sb1-c3	—	
		c7-c5	c5-d4:	Sb8-c6	Lf8-c5	Sg8-e7	—	
§. 4.								
1.	e2-e4	f2-f4[8])	Sg1-f3	c2-c3[9])	e4-e5[10])	d2-d4	Lc1-e3	Dd1-d2
	c7-c5[7])	Sb8-c6	e7-e6	d7-d5	f7-f5[11])	Sg8-h6	Dd8-b6[12])	Sh6-f7

[1]) Dieser Zug ist nicht so gut wie 2. e4—d5:; die Spiele können denen in §. 3. und §. 4. ausgeführten gleich werden.

[2]) 1. e7—e6 ist vollkommen sicher, und hat sogar vor dem gewöhnlichen Zuge, 1. e7 nach e5 den Vortheil voraus, daß eine Menge Angriffsspiele, die Manchem gefährlich erscheinen, wie Gambit, Evans ꝛc., vermieden werden. Die Partien pflegen aber minder interessant zu sein.

[3]) Gegen diejenigen Spieler, welche mit zwei Zügen zugleich die Partie eröffnen, ist dieses Début und das in §. 4. entwickelte zu empfehlen, indem auf 1. e2 — e4, d2—d4 oder 1. e2 — e4, f2 — f4 am besten mit 1. d7 — d5, e7 — e6 oder 1. e7 — e6, c7 — c5 geantwortet wird.

[4]) d5 — c4: ist nicht besonders vortheilhaft, wie die Spiele des Damengambits, bei denen dieselbe Stellung vorkommt, zeigen. Am besten scheint 3. Lf8—b4† und auf 4. Sb1—c3, 4. Sg8—e7 zu sein.

[5]) Dieser Zug ist nicht gut, weil nun der Angriff auf Schwarz übergeht. Die folgenden Spiele sind meist aus Lewis II. S. 273 bis 281 und Jänisch I. S. 49 entlehnt.

[6]) Weiß setzt den Laufer zwischen die Dame und den angegriffenen Bauer d4, weil später Ld3 — b5† ziehen kann, und mithin der Springer c6 nicht auf d4 schlagen darf.

[7]) Wir haben schon in der Einleitung zu diesem Abschnitte bemerkt, daß der Zug 1. c7 nach c5 uns der beste wenn auch minder interessante Gegenzug auf 1. e2 — e4 zu sein scheint. Er raubt dem Weißen die Möglichkeit zur Formirung eines Centrums und beugt jedem Angriff vor. Von den Autoren hat dies zuerst Jänisch in seinem ausgezeichneten Werke Vol. I. S. 55 bemerkt. Der Zug findet sich schon in den alten italienischen Autoren, ist dann von Philidor

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
—								
—								
a2-a3	Lf1-c4:	Db3-c4:	Ld2-e3	b2-c3:				
d5-c4:	Le6-c4:	Tf8-e8†	Lb4-c3†	Sf6-d5	+			
c3-d4:	Sd2-b3	Sf3-d4:	Lc1-d2	Sd4-e2	f2-f4	Sb3-c1		
c6-c5	c5-d4:	Lf8-b4†	Sg8-e7	Se7-c6	Db6-e3	o—o	+	
Sg1-f3	Sb1-c3	b2-b3	Sc3-e2	Sf3-d4:	Ke1-f1			
Lc8-d7	Sg8-h6	Sh6-f5	c5-d4:	Lf8-b4†	Sf5-d4:	+		
o—o	c3-d4:	Sf3-d4:	Lc1-e3	Dd1-g4:	Le3-d4:	Tf1-f2	+	
c5-d4:	Sc6-d4:	Le7-c5	Sh6-g4	Lc5-d4:	Db6-d4†		—	
c3-d4:	Sf3-d4:	—		Dd1-d3	Sb1-d2	Sd2-b3	Dd3-e3:	Sd4-c2: +
Sc6-d4:	Sh6-f5	+	Db6-b2:	g7-g6	Sh6-g4	Sg4-e3:	Db2-c2:	—
c3-d4:								
Lf8-b4†	+							
b2-b4	c3-d4:	o—o	f4-e5:	Sf3-e5:	Dd1-c1:	Kg1-h1		
c5-d4:	Lf8-e7	f6-e5:	Sc6-e5:	Tc8-c1:	Db6-d4†	Dd4-e5:	+	
Lf1-d3	c3-d4:	o—o	Dd2-d3:	—				
c5-d4:	Sc6-b4	Sb4-d3:	Ld7-b5	+				
b2-b3	c3-d4:	d4-e5:	Sf3-g5	Dd1-h5†	Lc2-g6:	Sg5-h7:	Lc1-g5	Lg5-e7: —
c5-d4:	f6-e5:	Lf8-c5	Sc6-e5:	g7-g6	Se5-g6:	Sg8-e7	Lc5-d4	Ke8-e7: +
d4-c5:	Le3-c5:	Sb1-a3	g2-g3	h2-h4	g3-f4:	Sf3-g5	—	
Lf8-c5:	Db6-c5:	g7-g5	h7-h5	g5-f4:	Th8-g8	Sf7-h6	—	

in seiner zweiten Ausgabe 1777 ausgeführt und in die späteren Lehrbücher übergegangen. Sarratt erwähnt noch einer andern Quelle, indem er, London 1813 S. 367 ff. in seinem Anhange zur Uebersetzung des Damiano, Lopez und Salvio, einige Spiele dieser Art aus einem alten ungedruckten italienischen Manuscripte unter der Benennung: il giuoco siciliano, mittheilt. Auch in der Encyclopédie auf der 50. Tabelle befinden sich diese Spiele, die dort irrthümlich als aus Salvio excerpirt aufgeführt werden, von denen eine Art Gambit 2. b2–b4 bemerkenswerth ist, welche, wenn auch nicht ganz sicher, doch im praktischen Spiele gewagt werden kann. (s. unten No. 12 u. 13).

8) Weiß hat die Wahl zwischen mehren Zügen, kann aber nur gleiche Position erlangen.

9) Dieser Zug, welcher von den Autoren gethan wird, ist nicht gut; wir glauben, daß hier 4. Lf1—e2 gezogen werden mußte. Philidor (1803, S. 40) bemerkt noch, daß W. nicht übel spielen würde, wenn er 4. d2–d4 zöge, jedoch scheint uns dieser Zug, auf welchen 4. d7–d5 folgt, weniger zu empfehlen.

10) Das Vorbeigehen des Königsbauers halten wir in dieser Partie nicht für gut, weil der Damenbauer später von d4 aus entweder nach c5 nehmen muß, oder verschiedenen Angriffen ausgesetzt bleibt, während die Position der Schwarzen unangreifbar ist.

11) Schwarz spielt nicht gut, indem er diesen Bauer zwei Schritte zieht, man muß vielmehr nur f7—f6 ziehen, um nachher Sg8 nach h6 und nach Bewandniß der Umstände Sh6—f5 oder Sh6—f7 ziehen zu können, und dadurch entweder d4 oder e5 mit dem Springer anzugreifen.

12) Es ist deutlich, daß die Dame, wenn sie früher nach dem Felde b6 gezogen wurde, den Laufer auf c1 zurückgehalten und dem Bauer d4 dadurch eine Deckung entzogen hätte.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
2.	(e2-e4)	(f2-f4)	(Sg1-f3)	(c2-c3)	(e4-e5)	Sb1-a3	Sa3-c2[1])	d2-d4
	(c7-c5)	(Sb8-c6)	(e7-e6)	(d7-d5)	f7-f6	Sg8-h6	Dd8-b6	Lc8-d7
3.	. .	. .	. .	. .	. .	Lf1-d3	Ld3-c2	o—o
						Sg8-h6	Dd8-b6	Lc8-d7
4.	. .	. .	. .	. .		Lf1-d3	Ld3-c2	Dd1-e2
					Dd8-b6	c5-c4	Lf8-c5	Sg8-h6
5.	. .	. .	. .	. .	. .		Ld3-c2	d2-d3
						Lc8-d7	Ta8-c8	f7-f6
6.	. .	. .	. .	[Lf1-e2[4])]	d2-d3	d3-e4:	Le2-d1:	Sb1-c3
				d7-d5	d5-e4:	Dd8-d1‡	Sg8-f6	Lc8-d7
7.	. .		Sg1-f3[7])	e4-e5	c2-c3	Lf1-d3	Ld3-c2	d2-d3
		e7-e6[6])	d7-d5	Sb8-c6	f7-f6	Sg8-h6	Dd8-b6	Sh6-f7
8.	. .	Lf1-c4	a2-a4	Sb1-c3	d2-d4	e4-d5:	Lc4-e2	Dd1-d4:
		a7-a6	e7-e6	Sg8-e7	d7-d5	e6-d5:	c5-d4:	Sb8-c6
9.	. .	Sg1-f3[8])	d2-d4	Sf3-d4:	Sd4-f3	Lf1-d3	—	
		Sb8-c6	c5-d4:	e7-e5	Sg8-f6	d7-d5	—	
10.	. .		d2-d4	e4-d5:	c2-c4	c4-d5:	Dd1-d4:	Sf3-d4:
		e7-e6	d7-d5	e6-d5:	c5-d4:	Dd8-d5:	Dd5-d4:	Lf8-c5
11.	. .	. .	. .	. .	Lf1-b5†	Lc1-e3	Sf3-d4:	c2-c4
					Sb8-c6	c5-d4:	Lc8-d7	d5-c4:
12.	. .	b2-b4[9])	d2-d4	e4-e5	a2-a3	Lc1-a3:	—	
		c5-b4:	d7-d5	Lc8-f5	b4-a3:	Sb8-c6	+	
13.	. .	. .		a2-a3	Lc1-a3:	Ta1-a3:	f2-f4	e4-e5
			e7-e6	b4-a3:	Lf8-a3:	Sb8-c6	d7-d5	Sg8-h6
14.	. .	c2-c4[10])	Sg1-f3	Sb1-c3	—			
		Sb8-c6	Sc6-d4	e7-e6	—			
15.	. .	d2-d4[11])	Lf1-c4	f2-f4	Sg1-f3	Dd1-e2[12])	o—o	—
		c5-d4:	e7-e5	Sb8-c6	Sg8-f6	Lf8-e7	d7-d6	+
16.	. .	. .		Sg1-f3	Sf3-d4:	Dd1-d3	Dd3-e2	Lc1-e3
			Sb8-c6	e7-e6	Dd8-h4[13])	Sc6-e5	Lf8-c5	Dh4-e4:
17.	. .	. .	Sg1-f3	Lf1-c4	Sf3-g5	e4-d5:	Sg5-f3	h2-h3
			e7-e5[15])	Sg8-f6[16])	d7-d5	h7-h6	Lc8-g4	Dd8-c7
18.	. .	. .	[Dd1-d4:]	Dd4-d1	Sb1-c3	Lc1-g5	Dd1-f3	Df3-c3:[19])
			Sb8-c6	Sg8-f6	e7-e6	Lf8-b4[18])	Lb4-c3‡	Sf6-e4:
19.	. .	. .	. .		Sg1-f3	Lf1-c4	o—o	Sb1-c3
				e7-e5	Sg8-f6	Lf8-c5	o—o	h7-h6

[1]) Von c2 aus deckt der Springer den Punkt d4, und es scheint also der Bauer d2 nach d4 nachher ohne Gefahr gezogen werden zu können.

[2]) Es ist in der gegenwärtigen Lage des Spiels für Weiß sehr schwierig einen Plan zu machen, während Schwarz seine Stellung noch durch die Rochade oder namentlich durch Ta1—c1 verbessern wird. Man kann zwar nicht behaupten, daß Schwarz bedeutend im Vortheil wäre, aber er hat den Angriff erlangt und kann seine Steine freier bewegen.

[3]) Die Spiele sind zwar ziemlich gleich, doch hat Schwarz den Vortheil, daß sein Damenthurm gut postirt ist.

[4]) Der Laufer hat nirgends einen bessern Platz, und es ist doch nöthig ihn zu ziehen, um die Rochade vorzubereiten und die Dame zu decken. Auf 4. d7—d5 thut man dann am besten 5. d2—d3.

[5]) Dieser Zug ist nutzlos. Er hat nur zum Zweck, die Rochade nach der langen Seite zu hindern, was jedoch in der gegenwärtigen Stellung von wenig Gewicht ist.

[6]) Man kann auch aus den Spielen des §. 3. zu der gegenwärtigen Stellung gelangen.

[7]) Weiß zöge wohl am besten 3. Lf1—e2.

[8]) Diesen Zug empfiehlt Jänisch als den besten.

[9]) Dieser Zug steht bei Sarratt, 1813, S. 367.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
h2-h4[2])	c3-d4:	Ke1-f2	g2-g3	—				
c5-d4:	Sh6-f5	h7—h5		—				
Kg1-h1	—							
Ta8-c8[3])	—							
b2-b4	a2-b3:	d2-d4	o—o	—				
c4-b3:	Sh6-g4	Lc5-e7	o—o	—				
o—o	Kg1-h1	—						
Lf8-e7	Sg8-h6	—						
Lc1-e3	Ld1-e2	h2-h3	—					
o—o—o	Ld7-e8[5])		—					
Dd1-e2	d3-d4	De2-e3						
Db6-c7	Dc7-b6	Lc8-d7	+					
+								
Sd4-b3	Lf1-c4	o—o	—					
Lc5-b6	Sg8-f6	o—o	—					
Lb5-c4:	Sb1-c3	o—o	b2-c3:	—				
Lf8-b4†	Sg8-e7	Lb4-c3:	o—o	—				
Sg1-f3								
o—o	+							
Sb1-d2	o—o—o	+						
De4-g2:	[14])							
h3-g4:	Sf3-e5:	o—o	Lc1-f4	c2-c4	Dd1-f3	g2-f3:	Se5-c6:	—
Dc7-c4:	Dc4-d5:	Lf8-d6	o—o	Dd5-e4	De4-f3:	Sb8-c6	Ld6-f4:[17])	—
Dc3-g7:	Dg7-h8†	Sg1-f3	o—o—o	Lf1-d3	Ld3-h7:	Td1-h1:	Kc1-b1	+
Dd8-g5:	Ke8-e7	Dg5-c5	Se4-f2:	Sc6-b4[20])	Sf2-h1:	Sb4-a2†	Sa2-b4	
a2-a3	—							
d7-d6	—							

[10]) Walker, 1841, S. 97, empfiehlt diesen Zug.

[11]) Dieser Zug, welcher sich in der Chronicle IV. S. 35. findet, kann zu höchst interessanten Spielen führen.

[12]) Weiß nimmt nicht 6. Sf3—e5:, weil 6. Sc6—e5: und 7. D d8 — a5† folgen würden.

[13]) Hier würde 5. d7—d5 das Spiel ausgleichen.

[14]) Schwarz hat, er mag einen oder zwei Bauern behalten wollen, kein gutes Spiel.

[15]) Wenn Schwarz den Bauer wieder aufgeben will, so kann er leicht mit e7—e6 und d7—d5 ein sicheres Spiel erlangen.

[16]) Hier würde 4. D d8—c7 zu empfehlen sein (s. Schachzeitung 1847 S. 27 und 193). Auf 4. L f8 — e7 würde 5. c2 nach c3 folgen und Weiß den Bauer zurückgewinnen.

[17]) Es würde nun folgen: 17. S c6 — b4 T a8 — c8; 18. S b4 — d3 L f4 — d6; 19. Sb1—d2 u. beide Spiele stehen gleich.

[18]) 6. h7 — h6 oder 6. L f8 — e7 würden wohl bessere Züge sein.

[19]) Auf 8. b2 — c3: würde 8. Sc6—e5 und 9. D d8 — a5 folgen.

[20]) Besser wäre es wohl gleich den Thurm h1 zu nehmen und dann b7 — b6 zu ziehen.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
20.	(e2-e4) / (c7-c5)	(d2-d4) / (c5-d4:)	(Dd1-d4:) / (Sb8-c6)	(Dd4-d1) / d7-d6[1])	Lf1-c4 / f7-f5	Lc4-g8: / Th8-g8:	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-h7: / Tg8-g7
21.	. .	. .	. .	— / f7-f5	e4-f5: / Dd8-a5†	Sb1-c3 / d7-d6	g2-g4 / h7-h5	f2-f3 / h5-g4:
22.	. .	. .	. .	. .	o—o / Sg8-f6	g2-g4 / Dd8-a5†	Sb1-c3[2]) / h7-h5	g4-g5 / Sf6-e4

[1]) Schwarz könnte hier sogleich 4. f7-f5 ziehen.

[2]) Ginge 7. c2—c3, so würde 7. Da5 nach e5†, und auf 8. Lc1—e3, 8. De5 nach e4 folgen.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt II.

No. I.

(Vergl. Bell's Life, 17. October 1841.)

	Deslogeš.	Kieseritzky.
1.	g2—g3	e7—e5
2.	Lf1—g2	d7—d5
3.	c2—c4	c7—c6
4.	c4—d5:	c6—d5:
5.	Dd1—b3	Sg8—f6
6.	Sb1—c3	d5—d4
7.	Lg2—b7:	Lc8—e6
8.	Db3—b5†	Sb8—d7
9.	Lb7—a8:	Dd8—a8:
10.	Sg1—f3	d4—c3:
11.	o—o	Le6—h3
12.	Tf1—e1	e5—e4
13.	Sf3—g5	e4—e3
14.	Sg5—h3:	c3—d2:
15.	Lc1—d2:	e3—d2:
16.	Te1—d1	Sf6—e4
17.	f2—f3	Lf8—c5†
18.	Kg1—g2	Ke8—e7
19.	Db5—c4	Sd7—f6
20.	b2—b4	Lc5—b6
21.	f3—e4:	Sf6—e4:
22.	Sh3—f4	Th8—d8
23.	Kg2—h3	Td8—d6
24.	Td1—f1	Td6—h6†
25.	Kh3—g4	f7—f5†

und Schwarz gewinnt.

No. II.

(Vergl. Schachzeitung 1846, S. 62.)

	Hanstein.	v.Hd.L.
1.	e2—e4	d7—d5
2.	e4—d5:	Sg8—f6
3.	Lf1—b5†	Lc8—d7
4.	Lb5—c4	b7—b5
5.	Lc4—b3	Ld7—g4
6.	f2—f3	Lg4—c8
7.	Dd1—e2	a7—a6
8.	c2—c4	c7—c6,

der Bauer c4 wurde nicht genommen, weil 9. De2 nach c4: mit einem Angriff auf f7 drohen würde.

9. Sb1—c3, in der Tabelle ist 9. d5—c6: zum Vortheil für Weiß ausgeführt.

9.	. . . .	c6—d5:
10.	c4—d5:	

auf 10. c4—b5: wäre gefolgt 10. . . . . d5—d4

11.	Sc3—e4	d4—d3
12.	Se4—f6†	g7—f6:
13.	De2—e4	Ta8—a7
14.	Lb3—c4	Ta7—d7

u. der Bauer auf d3 fesselt das weiße Spiel.

10.	. . . .	Lc8—b7
11.	De2—e5	Sb8—d7
12.	De5—d4	Dd8—b6
13.	Dd4—e3	b5—b4
14.	Sc3—a4	Db6—a5
15.	d5—d6	Lb7—c6
16.	a2—a3	e7—e6
17.	a3—b4:	Da5—b4:
18.	De3—c3	Db4—d6:
19.	d2—d4	Sf6—d5
20.	Lb3—d5:	Dd6—d5:
21.	Sg1—e2	Lc6—b5
22.	Se2—f4	Dd5—f5
23.	Ke1—f2	Lf8—d6
24.	g2—g4	Df5—f6
25.	Dc3—e3	o—o
26.	h2—h4	e6—e5
27.	Sf4—h5	Df6—g6

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Dh7-h4	e4-f5:	c2-c3	+				
Dd8-c7	Lc8-f5:						
f3-g4:	f5-g6:	Dd1-e2	De2-e5:	Sc3-d5	Sd5-f4	Lf1-h3	—
g7-g6	Da5-e5†	Lc8-g4:	Sc6-e5:	o—o—o	Lf8-h6	Sg8-f6	—
Dd1-d3	b2-c3:	Lf1-h3	Dd3-d2				
Se4-c3:	d7-d6	Sc6-e5	Lc8-d7	+			

28. De3—e4 f7—f5
29. De4—d5† Kg8—h8
30. g4—g5 f5—f4
31. Th1—d1 Dg6—h5:
32. Dd5—d6: Dh5—h4‡ und gewinnt.

No. III.

(Vergl. Schachzeitung 1847 S. 18.)

v. H. u. d. L. Hanstein.

1. e2—e4 c7—c5
2. d2—d4 c5—d4:
3. Lf1—c4 e7—e5
4. Sg1—f3 d7—d6 hier, ebenso wie auf 4. f2—f4, ist 4. Dd8—c7 zu empfehlen. Der Bauer wird sich dann mit nicht zu ungünstiger Stellung behaupten lassen.
5. c2—c3 d4—c3:
6. Sb1—c3 Sb8—c6
7. o—o Lc8—g4
8. Dd1—b3 Dd8—d7
9. Sf3—g5 Lg4—h5
10. f2—f4 h7—h6
11. Sg5—h3 Sc6—a5. Der Springer konnte nach d4 gehen, worauf Weiß am besten 12. Lc4—b5 gethan hätte. Es folgte dann etwa 12. Sd4—b3:; 13. Lb5 nach d7‡ Ke8—d7:; 14. a2—b3: und Schwarz hätte noch immer Mühe, sein Spiel zu entwickeln.
12. Db3—b4 Sa5—c4:
13. Db4—c4: Ta8—c8
14. Dc4—d3 Lh5—g4
15. Sh3—f2 Lg4—e6
16. b2—b3 f7—f5
17. e4—f5: Le6—f5:
18. Dd3—e3 Dd7—c6
19. Lc1—b2 Dc6—c5
20. De3—f3 Dc5—c6
21. Df3—e2 Dc6—c5
22. Ta1—c1 Dc5—a5
23. f4—e5: d6—d5, wenn der Bauer e5 mit der Dame genommen wurde, gewann Sc3—e4; auf d6—e5: wäre 24. Sc3—b5 gefolgt.
24. Sf2—d3 g7—g6
25. Sd3—f4 Sg8—e7
26. Sc3—b5 Ke8—d8
27. e5—e6 Th8—h7
28. De2—e5 Tc8—c6. Wenn Schwarz den Springer nahm, folgte 29. De5 nach d6† Kd8—e8; 30. Sf4—d5: und gewinnt.
29. Tc1—c6: Se7—c6:
30. De5—d5‡ Kd8—e8
31. g2—g4 Da5—b6†
32. Kg1—h1 Lf5—c2
33. Lb2—a3 Lf8—a3:
34. Sb5—a3: Sc6—b4
35. Dd5—f3 Ke8—d8
36. Sa3—c2: Sb4—c2:
37. Sf4—d5 Db6—e6:
38. Df3—f8† De6—e8
39. Df8—e8‡ Kd8—e8:
40. Se8—f6† und gewinnt.

No. IV.

(Vergl. Bledow, 1843 S. 51.)

London. Paris.

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. e4—d5:, es wäre nicht rathsam, hier 3. e4—e5 zu ziehen.
3. .... e6—d5:
4. Sg1—f3 Sg8—f6
5. Lf1—d3 c7—c5
6. Dd1—e2†, dieser und die nächst folgenden Züge der Weißen sind nicht gut.
6. .... Lf8—e7
7. d4—c5: o—o
8. Lc1—e3 Tf8—e8
9. Ld3—b5 Sb8—c6
10. Sf3—d4 Le7—c5:
11. Lb5—c6:, nähme Weiß mit dem Springer, so zieht Schwarz 11. Dd8—b6.
11. .... b7—c6:

12.	c2—c3	L c5—d4:
13.	c3—d4:	c6—c5
14.	D e2—d3	D d8—b6
15.	o—o	L c8—a6
16.	D d3—b3	D b6—b3:
17.	a2—b3:	L a6—f1:
18.	K g1—f1:	S f6—g4
19.	d4—c5:	S g4—e3†
20.	f2—e3:	T e8—e3:
21.	S b1—d2	T a8—e8
22.	b3—b4	T e3—d3
23.	T a1—a7:	T d3—d2:
24.	b4—b5	T d2—b2:
25.	b5—b6	d5—d4
26.	b6—b7	d4—d3
27.	T a7—a8	K g8—f8.

Weiß gab die Partie als verloren auf.

No. V.

(Vergl. Chronicle I. S. 231.)

	Mac Donnel.	De la Bourdonnais.
1.	e2—e4	e7—e6
2.	f2—f4	c7—c5
3.	S g1—f3	S b8—c6
4.	c2—c3	d7—d5
5.	e4—e5	f7—f6
6.	S b1—a3	S g8—h6
7.	S a3—c2	D d8—b6
8.	d2—d4	L c8—d7
9.	S c2—e3	c5—d4:
10.	c3—d4:	L f8—b4†
11.	K e1—f2	o—o
12.	K f2—g3	f6—e5:
13.	f4—e5:	L d7—e8
14.	K g3—h3	L e8—h5
15.	g2—g4	L h5—g6
16.	L f1—g2	L g6—e4
17.	g4—g5	S h6—f5
18.	S e3—f5:	T f8—f5:
19.	L c1—e3	L e4—f3:
20.	L g2—f3:	S c6—e5:
21.	L f3—g4	S e5—g4:
22.	D d1—g4:	T a8—f8
23.	T a1—g1	L b4—d6
24.	L e3—c1	T f5—f3†
25.	K h3—h4	T f8—f4

und Schwarz gewinnt.

No. VI.

(Vergl. Chronicle IV. S. 98.)

	E......e.	St.....n.
1.	e2—e4	c7—c5
2.	d2—d4	c5—d4:.

Es wäre nicht gut, hier 2. d7—d5 oder 2. e7 nach e6 zu ziehen.

3.	D d1—d4:	S b8—c6
4.	D d4—d1	e7—e5.

Sollten einige Spieler es für einen Nachtheil halten, daß der Bauer d7 rückständig bleibt, was in der gegenwärtigen Stellung jedoch unschädlich ist, so könnten sie hier 4. f7—f5 oder 4. d7—d6 ziehen.

5.	L f1—c4	S g8—f6
6.	S g1—f3	L f8—c5
7.	o—o	o—o
8.	S b1—c3	h7—h6
9.	a2—a3	a7—a6
10.	L c4—d5	d7—d6
11.	L d5—c6:	b7—c6:
12.	S f3—e1	S f6—g4
13.	h2—h3	S g4—f6
14.	K g1—h1	S f6—h7
15.	S e1—d3	L c5—a7
16.	f2—f4	D d8—h4
17.	D d1—f3	f7—f5
18.	e4—f5:	L c8—f5:
19.	g2—g4	S h7—g5
20.	D f3—g2	S g5—h3:
21.	D g2—h2	D h4—g4:
22.	D h2—g2	D g4—h4
23.	D g2—h2	e5—e4
24.	S d3—e1	L a7—g1
25.	T f1—g1:	S h3—f2†
26.	K h1—g2	L f5—h3†

Aufgegeben.

Eröffnung 3. Abschnitt III. u. IV.

Abschnitt III.: Spiele des Damenbauers.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

§. 1. 1. $\frac{d2-d4}{d7-d5}$ Tab. 50. Col. 35. / Tab. 51. Col. 1. 2. 6. 8. 9.

§. 2. 1. $\frac{D}{c7-c5}$ Tab. 46. Col. 32—35.

§. 3. 1. $\frac{}{f7-f5}$ Tab. 51. Col. 10—12.

§. 4. 1. $\frac{}{e7-e6}$ Tab. 51. Col. 14.

Abschnitt IV.: Eröffnung durch die Lauferbauern.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

§. 1. 1. $\frac{c2-c4}{}$ Tab. 51. Col. 15—20.

§. 2. 1. $\frac{f2-f4}{}$ Tab. 51. Col. 22—35.

Die Eröffnung des Spiels mit dem Damenbauer ist eben so sicher, wie mit 1. e2—e4. Wenn der Nachziehende 1. d7—d5 dagegen spielt, kann Damengambit gegeben werden. Hierdurch erlangt Weiß, sobald das Gambit angenommen wird, einen kleinen, wenn auch keineswegs entscheidenden Positionsvortheil, wie wir dies im letzten Abschnitte dieses Buches entwickeln werden. Wollte aber Weiß nicht Gambit geben, so könnte Schwarz dies ohne Gefahr im Nachzuge thun, nur pflegt es diesen Spielen dann sehr an Lebendigkeit zu fehlen. Für die besten Gegenzüge auf 1. d2—d4 halten wir 1. d7 nach d5, 1. e7—e6 und 1. f7—f5. Von der großen Zahl der Autoren, welche Spiele mit den in unsern Abschnitt III. gehörigen Anfängen aufgestellt haben, heben wir nur hervor:

Lolli, S. 154. 157.
Amateurs, Berlin 1780, S. 216.
Lewis II. 1834, S. 284—286.
Jänisch I. S. 61, 73.
Staunton 1847, S. 380.
Schachzeitung, 1848, S. 238.

Außer 1. e2—e4, oder 1. d2—d4, kann Weiß, da der erste Zug an sich noch nichts entscheidet, auch ohne Gefahr sein Spiel mit einem der Lauferbauern eröffnen; die hieraus sich entwickelnden Partien, welche den Gegenstand des Abschnitts IV. bilden, führen aber nur höchst selten zu interessanten Combinationen. Schwarz wird auf 1. f2—f4 und 1. c2—c4 entweder mit 1. d7—d5 und 1. e7—e5 oder wohl am besten mit denselben entsprechenden Lauferbauern 1. f7—f5 und 1. c7—c5 antworten. Spiele dieser Art finden sich wenige bei den einzelnen Schriftstellern und nur sehr zerstreut; wir citiren daher hier keinen derselben namentlich, sondern bemerken nur, daß eine ziemlich vollständige Sammlung dieser Varianten der Autoren auf der letzten Tabelle in Alexandre's Encyclopädie zusammengestellt ist, deren Studium jedoch dem Leser wenig Interesse gewähren möchte.

Natürlich würde Weiß auch die Partie noch mit andern Zügen ohne Nachtheil eröffnen, und könnte so z. B. 1. g2—g3 oder 1. Sb1—c3 thun. Es bedarf indessen wohl keiner weitern Analyse dieser Fälle.

Abschnitt III. Spiele des Damenbauers.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
§. 1. 1.	d2-d4 / d7-d5	Lc1-f4 / Lc8-f5	Sb1-c3 / Sb8-c6	f2-f3 / Sc6-b4	e2-e4 / d5-e4:	f3-e4: / Lf5-g6	a2-a3 / Sb4-c6	Lf1-b5 / Dd8-d7
2.	. .	. .	. .	— / e7-e6	e2-e4 / d5-e4:	f3-e4: / Lf5-g6	Lf1-b5 / a7-a6	Lb5-c6† / b7-c6:
3.	. .	— / c7-c5	Lf4-b8: / Ta8-b8:	e2-e3 / e7-e6	c2-c3 / b7-b6	Dd1-a4† / Lc8-d7	Da4-a7: / c5-c4	b2-b4 / Tb8-a8
4.	. .	Sb1-c3 / Lc8-f5	h2-h4 / e7-e6	e2-e4 / Lf5-e4:	f2-f3 / Le4-f5	g2-g4 / Lf5-g6	h4-h5 /	+ / —
5.	. .	— / c7-c5	d4-c5: / d5-d4	Sc3-e4 / f7-f5	Se4-g3 / e7-e5	b2-b4 / b7-b6	Lc1-a3 / b6-c5:	b4-c5: / Dd8-a5†
6.	. .	. .	Lc1-f4 / e7-e6	e2-e3 / c5-c4	b2-b3 / Lf8-b4	Sg1-e2 / Dd8-a5	Dd1-d2 / Sg8-f6	f2-f3 / b7-b6
§. 2. 1.	d2-d4 / c7-c5	d4-c5: / e7-e6	b2-b4 / a7-a5	c2-c3 / b7-b6	a2-a4 / b6-c5:	b4-b5 / d7-d5	— / —	
2.	. .	[d4-d5] / e7-e5	e2-e4 / d7-d6	f2-f4 / f7-f5	Lf1-d3 / f5-e4:	Ld3-e4: / Sg8-f6	Sb1-c3 / Lf8-e7	Sg1-f3 / o—o
§. 3. 1.	d2-d4 / f7-f5 [1]	c2-c4 / Sg8-f6	Sb1-c3 / d7-d6	Lc1-f4 / c7-c6	e2-e3 / Dd8-c7	Sg1-f3 / Sf6-h5	Lf4-g5 / h7-h6	Lg5-h4 / g7-g5
2.	. .	— / e7-e6	[a2-a3] / Sg8-f6	Sb1-c3 / Lf8-e7	f2-f3 / d7-d5	c4-d5: / e6-d5:	Lc1-f4 / o—o	— / —
3.	. .	. .	e2-e3 / Sg8-f6	Sb1-c3 / Lf8-b4	Dd1-b3 / Sb8-c6	d4-d5 / Lb4-c3†	b2-c3: / Sc6-e5	f2-f3 / b7-b6
4.	. .	h2-h3 / Sg8-f6	g2-g4 / f5-g4:	h3-g4: / Sf6-g4:	e2-e4 / d7-d6	Lf1-e2 / h7-h5	Lc1-g5 / g7-g6	Sg1-h3 / Lf8-h6
5.	. .	. .	— / [d7-d5]	g4-g5 / Sf6-e4	h3-h4 / c7-c5	c2-c3 / e7-e6	Sg1-f3 / Sb8-c6	Lc1-f4 / Lf8-d6
6.	. .	. .	. .	f2-f3 / c7-c5	g4-g5 / Sf6-h5	d4-c5: / e7-e6	b2-b4 / b7-b6	c5-b6: / Dd8-b6:
7.	. .	e2-e4 / f5-e4:	Sb1-c3 / Sg8-f6	Lc1-g5 / c7-c6	Lg5-f6: / e7-f6:	Sc6-e4: / d7-d5 [2]	Se4-g3 / Lf8-d6	Sf1-d3 / o—o
§. 4. 1.	d2-d4 / e7-e6	c2-c4 / d7-d5	Sb1-c3 / c7-c5	e2-e3 / Sg8-f6	Sg1-f3 / Sb8-c6	— / —		

Abschnitt IV: Eröffnung der Lauferbauern.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
§. 1. 1.	f2-f4 / d7-d5	Sg1-f3 / Lc8-g4	Sf3-e5 / Lg4-f5	g2-g4 / e7-e6	g4-g5 / f7-f6	Se5-f3 / f6-g5:	Sf3-g5: / Lf8-e7	h2-h4 / h7-h6
2.	. .	— / c7-c5	e2-e3 / Sb8-c6	Lf1-b5 / a7-a6	Lb5-c6† / b7-c6:	o—o / e7-e6	c2-c4 / Sg8-h6	Dd1-e2 / Lf8-d6
3. 4.	— / f7-f5	Sg1-f3 / Sg8-f6	— / —	— / Lc8-d7	o—o / Dd8-b6	Lb5-a4 / o—o—o	c2-c3 / f7-f6	— / —
§. 2. 1.	c2-c4 / e7-e5	Sb1-c3 / f5-f7	d2-d4 / e5-e4	d4-d5 / c7-c6	d5-d6 / Dd8-f6	c4-c5 / b7-b6	c5-b6: / a7-b6:	Sc3-a4 / Lf8-d6:
2.	— / c7-c5	f2-f4 / f7-f5	d2-d3 / Sg8-f6	Sb1-c3 / d7-d6	e2-e4 / Sb8-c6	Sg1-f3 / e7-e5	Lc1-d2 / Dd8-e7	a2-a3 / g7-g6

[1]) Diesem Zuge ist in Berlin der Name: Zug des Elias Stein, beigelegt worden. Stein, 1789, giebt zwar nur die Variante No. 1, welche man in allen Ausgaben der Amateurs (schon 1775, S. 224) findet, erklärt aber, S. 115, daß, wenn man dem Damengambit ausweichen will, man keinen bessern Zug als 1. f7—f5 thun könne.

[2]) Hier könnte auch der Damentausch durch D d8 nach e7; 7. D d1-e2, d7-d5; 8. Se4-d6†, Ke8-d7; 9. Sd6-c8:, Kd7-c8:; 10. o-o-o, De7-e2: herbeigeführt werden, jedoch dürfte 6. d7—d5 besser sein.

[3]) Staunton, 1847, S. 381, bricht hier ab und giebt der weißen Stellung den Vorzug; uns scheint jedoch das Spiel, welches mit 9. Sg1—e2 oder 9. D d1—d2 fortzusetzen ist, gleich zu stehen.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
d4-d5	d5-c6:	Ta1-d1:	c6-b7:	+			
a7-a6	Dd7-d1†	a6-b5:		—			
Sg1-e2	b2-b3	a2-a3	+				
Ta8-b8	Lf8-b4						
Da7-b7	—						
Sg8-e7	+						
—							
+							
b3-c4:	—						
Lc8-a6	+						
f4-e5:	o-o	+					
d6-e5:							
Sf3-d2	Lh4-g3	—					
Sh5-f6	e7-e5	—					
Sg1-h3	Sh3-f2	e3-e4	f3-e4:	Sf2-g4:	—		
o—o	Kg8-h8	f5-e4:	Se5-g4	Sf6-g4:	+		
Dd1-d2	Le2·g4:	Sh3-g5:	d4-e5:	+			
e7-e5	Lh6-g5:	Lc8-g4:					
Lf4-d6:	—						
Dd8-d6:	—						
e2-e3	c2-c3	Ke1-d2	—				
Db6-b4†	Db4-h4†	Dh4-g5:	+				
— ³)							
—							
Sg5-f3	—						
Lf5-g4	+						
Sb1-c3	b2-b3	d2-d3	e3-e4	d3-e4:	f4-f5	+	
Dd8-e7	f7-f6	o—o	d5-e4:	e6-e5			
Sa4-b6:	Lc1-d2	Sb6-a8:	Dd1-d2:	Dd2-d1	Sa8-c7†	Dd1-d6	—
Ld6-b4†	Df6-b2:	Lb4-d2†	Db2-a1†	Da1-a2:	Ke8-d8	Sg8-e7	+
g2-g3	Sc3-d5	c4-d5:	Sf3-d4:	—			
Lf8-g7	Sf6-d5:	Sc6-d4	c5-d4:	—			

Erläuternde Spiele für die Abschnitte III. und IV.

No. I.

	Hanstein.	v. H. u. d. L.
1.	d2—d4	f7—f5
2.	c2—c4	Sg8—f6
3.	Sb1—c3	e7—e6
4.	a2—a3	Lf8—e7
5.	Lc1—f4	h7—h6
6.	e2—e3	o—o
7.	h2—h4	d7—d5
8.	Sg1—f3	Sf6—g4
9.	Lf1—e2	c7—c6
10.	g2—g3	Sb8—d7
11.	b2—b3	Sd7—f6
12.	Sf3—e5	Sg4—e5:

13.	d4—e5:	S f6—e4
14.	S c3—e4:	f5—e4:
15.	h4—h5	D d8—b6
16.	K e1—f1	a7—a5
17.	D d1—c2	D b6—d8
18.	K f1—g2	L c8—d7
19.	a3—a4	T a8—b8
20.	f2—f3	e4—f3‡
21.	L e2—f3:	L e7—g5
22.	D c2—g6	L g5—f4:
23.	g3—f4:	D d8—e8
24.	D g6—g3	D e8—e7
25.	L f3—e2	b7—b5
26.	a4—b5:	d5—c4:
27.	b3—c4:	c6—b5:
28.	c4—b5:	L d7—b5:
29.	L e2—f3	L b5—d3
30.	T a1—a5:	T b8—b2†
31.	K g2—h3	L d3—f5†
32.	L f3—g4	D e7—f7.

Vergl. nun Buch II. S. 13, No. 1.

No. II.

(Vergl. Bledow, 1843, S. 86.)

	Hr. Staunton.	Bristol.
1.	f2—f4	d7—d5
2.	S g1—f3	c7—c5
3.	e2—e3	S b8—c6
4.	L f1—b5	a7—a6
5.	L b5—c6:	b7—c6:
6.	o—o	e7—e6
7.	c2—c4	S g8—h6
8.	D d1—e2	L f8—d6
9.	S b1—c3	D d8—e7
10.	b2—b3	f7—f6
11.	d2—d3	o—o
12.	e3—e4	d5—e4:
13.	d3—e4:	e6—e5
14.	f4—f5	S h6—f7
15.	S f3—h4	L c8—d7
16.	T f1—f3	T f8—d8
17.	L c1—e3	L d7—e8
18.	T a1—f1	S f7—g5
19.	T f3—g3	h7—h6
20.	D e2—g4	T d8—d7
21.	S h4—f3	K g8—f8
22.	S f3—g5:	h6—g5:
23.	h2—h4	L e8—f7
24.	h4—g5:	K f8—e8
25.	g5—g6	L f7—g8
26.	T g3—h3	K e8—d8
27.	D g4—e2	K d8—c7
28.	S c3—a4	T d7—d8
29.	D e2—f2	K c7—b7
30.	g2—g4	D e7—c7
31.	L e3—c5:	L d6—c5:
32.	S a4—c5‡	K b7—c8
33.	T h3—d3	T d8—d3:
34.	S c5—d3:	D c7—d6
35.	T f1—d1	K c8—c7
36.	T d1—d2	D d6—d4
37.	D f2—d4:	e5—d4:
38.	K g1—f2	T a8—d8

39. K f2—f3 und Weiß gewinnt.

No. III.

(Vergl. Chronicle II. S. 337.)

	Capitain J. G. B.	Dr. M.
1.	c2—c4	e7—e5
2.	S b1—c3	f7—f5
3.	e2—e3	S g8—f6
4.	g2—g3	L f8—b4
5.	S g1—e2	o—o
6.	D d1—b3	c7—c5
7.	d2—d4	S b8—c6
8.	d4—c5:	D d8—e7
9.	a2—a3	L b4—c5:
10.	D b3—a2	a7—a5
11.	S c3—d5	D e7—d8
12.	S e2—c3	d7—d6
13.	L f1—g2	S c6—e7
14.	S d5—f6‡	T f8—f6:
15.	L g2—d5†	K g8—h8
16.	b2—b3	S e7—g6
17.	f2—f4	D d8—e7
18.	D a2—e2	T a8—b8
19.	L c1—d2	L c8—d7
20.	a3—a4	D e7—d8
21.	o—o—o	L d7—c6
22.	g3—g4	f5—g4:
23.	D e2—g4:	D d8—b6
24.	K c1—c2	L c5—e3:
25.	f4—f5	S g6—e7
26.	T h1—f1	L c6—d5:
27.	L d2—e3:	D b6—e3:
28.	S c3—d5:	S e7—d5:
29.	T d1—d5:	b7—b6
30.	h2—h4	T b8—f8
31.	h4—h5	h7—h6.

Schwarz gewann die Partie.

Gambit-Spiele.

Zu den interessantesten Angriffen, welche überhaupt im Schach vorkommen können, geben die Gambit-Spiele des Königs und der Dame Anlaß, zu deren speciellen Analyse wir uns jetzt in dem zweiten Haupt-Abschnitte dieses Buches wenden.

Der älteste Autor, in dessen Werk wir das Königsgambit, dem wir, als besonders interessant, zunächst unsere Aufmerksamkeit widmen, finden, ist R. Lopez 1561. Derselbe behandelt jedoch das Springergambit erst sehr oberflächlich, so daß es dem geistreichen Salvio um 1604 vorbehalten blieb, die Analyse hier bedeutend zu erweitern. Von ihm rühren denn auch die meisten unserer noch jetzt beliebten Varianten her.

Nachdem von beiden Seiten die Königsbauern im ersten Zuge zwei Schritte vorgezogen sind, spielt der Anziehende den Lauferbauer des Königs ungedeckt nach f4. Hierdurch ist dann die Eröffnung entstanden, welche wir „Gambit des Königs" nennen. Der Nachziehende hat dabei die Wahl, ob er den angebotenen Bauer schlagen und so das Gambit annehmen oder dasselbe, indem er den Bauer stehen läßt, ablehnen will. Wenn der Bauer geschlagen wird, droht dem Anziehenden auf dem vierten Felde seines Königsthurms ein gefährliches Schach, welchem er aber auf verschiedene Art zu begegnen vermag. Erstens kann er nämlich im dritten Zuge seinen Königsspringer auf das dritte Feld des Laufers setzen und dadurch das Schach verhindern; oder zweitens den Königslaufer herausziehen, um dem Könige Platz zu machen und endlich kann man den Thurmbauer des Königs zwei Schritte vorziehen oder mit der Dame auf das vierte Feld des Königsspringers oder das dritte Feld des Königslaufers gehen. Andere Züge konnte man aber nicht füglich thun, denn der von Lopez und Selenus weitläufig behandelte Zug, Damenbauer zwei Schritte (3. d2—d4), ist nicht gut, weil der König, in Folge des Schachs, entweder die Dame oder den Damenlaufer zu sperren genöthigt wird.

Nach den angeführten Zügen des Angreifenden theilen wir das angenommene Gambit in drei Klassen, in Springergambit, Laufergambit und in unregelmäßige Angriffe, welche weniger interessant und complicirt sind.

Der Vortheil des Angriffs für den Gambitgeber besteht darin, daß der feindliche Königsbauer aus dem Centrum entfernt und auf ein Feld gestellt wird, auf welchem er sehr leicht und oft bedroht, aber nur schwer und unbequem vertheidigt werden kann. Ferner verschafft der Anziehende seinen Steinen und namentlich denen auf der Königsseite schnell einen freien Ausgang, wo hingegen die Steine des Gegners, falls er den eroberten Bauer nicht unbeschützt läßt, lange eingeschlossen bleiben und mit äußerster Vorsicht bewegt werden müssen, um den größtmöglichsten Widerstand zu leisten. Der Angreifende kann ferner, wenn er mit seinem Angriff nicht durchdringt, gewöhnlich noch auf eine sehr feste Vertheidigungsstellung übergehen.

Obgleich die Schriftsteller darin übereinstimmen, daß man am besten thut, den angebotenen Bauer zu schlagen und zu vertheidigen, so sind doch ihre Meinungen über das Resultat des Gambits, und namentlich des Springergambits, verschieden. Einige Autoren behaupten mit Philidor, daß ein gut vertheidigtes und gut angegriffenes Spiel dieser Art unentschieden bleiben muß, wo hingegen indeß andere, und bei weitem die Mehrzahl, der Ansicht sind, daß der Anziehende stets verlieren müsse, da er den geopferten Bauer nicht zurück zu gewinnen vermöge.

In jüngster Zeit sind aber die Gambit-Spiele, namentlich durch neue Angriffsarten, sehr beträchtlich bereichert worden, so daß eigentlich die Urtheile älterer Autoren kaum noch für den jetzigen Stand der Theorie angeführt werden dürfen. Uebrigens ist aber die Untersuchung auch noch keineswegs als abgeschlossen zu betrachten und deshalb die Entscheidung über das allgemeine Ergebniß überhaupt nicht ganz sicher. Es scheint indeß, als ob jeder Angriff nicht allein seine genügende Vertheidigung fände, sondern daß das Uebergewicht des Bauers auch einen bleibenden Vortheil für den Nachziehenden begründen müsse. Wenigstens dürfte es für ihn in den Fällen, in welchen vielleicht die Behauptung des Bauers unmöglich wird, stets eine Wendung des Spieles geben die den Vortheil des Angriffes dann dauernd auf den zweiten Spieler überträgt. Im Ganzen ist aber die Partie des Nachziehenden sehr schwer zu führen, und für die Praxis wiegt daher, wie auch das Ergebniß mehrerer Correspondenzpartien zeigt, der Angriff das dargebrachte Opfer auf, oder es werden etwa eben so viele Spiele im Angriffe wie in der Vertheidigung gewonnen.

Gambit-Spiele.

Vierte Eröffnung.

Weiß 1. e2—e4 Schwarz 1. e7—e5
2. f2—f4 ......

Nicht angenommenes u. unregelmäßiges Gambit des Königs.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

A. Nicht angenommenes Gambit.

1. e2—e4 / e7—e5	§. 1.	2. f2—f4 / d7—d6	....	Tab. 28. Col. 34. 35. / Tab. 29. Col. 1.
	§. 2.	2. — / d7—d5	....	Tab. 29. Col. 2—17.
	§. 3.	2. — / Lf8-c5	....	Tab. 29. Col. 26—34.
	§. 4.	2. — / Dd8-f6	....	Tab. 29. Col. 35. / Tab. 30. Col. 1.
	§. 5.	2. — / Dd8-h4†	....	Tab. 30. Col. 2—4.

B. Unregelmäßiges Gambit.

§. 6.	2. f2-f4 / e5-f4:	3. h2—h4 / —	Tab. 38. Col. 21—33.
§. 7.		3. Dd1-g4 / —	
§. 8.		3. Dd1-f3 / —	

Wir beginnen die Gambitspiele mit den Varianten, in welchen der Nachziehende den angebotenen Bauer nicht schlägt, sondern entweder im 2ten Zuge d7—d6, d7—d5, Dd8—h4†, c7—c6, oder am besten Lf8—c5 zieht. Die Autoren empfehlen besonders d7—d5, jedoch scheint uns der bereits von Lopez analysirte Zug 2. Lf8—c5 dem Angriffe darum kräftiger zu begegnen, weil Weiß nun nicht in zwei Zügen rochiren kann, sondern erst den feindlichen Laufer zu vertreiben gezwungen ist, wodurch Schwarz Zeit gewinnt, die Spiele gänzlich gleich zu stellen. Nach dem abgelehnten Gambit lassen wir noch diejenigen Arten des angenommenen Gambits folgen, die wir oben mit dem Namen unregelmäßige Angriffe bezeichnet haben, und zu welchen wir namentlich das Gambit des Thurmbauers und alle Spiele rechnen, in denen Weiß gleich beim dritten Zuge darauf bedacht ist, den geopferten Bauer sofort zurück zu gewinnen, oder wenigstens so abzuschneiden, daß er nicht mehr mit Bauern unterstützt werden kann. Diese Spiele sind aber für die Praxis nicht sehr zu empfehlen, da Weiß keinen guten Angriff dadurch erhält und vielmehr Schwarz durch Aufgeben des Bauers nicht selten von der Devensive zur Offensive übergehen kann.

Man vergleiche zu dieser Eröffnung:

Cozio I. S. 31, 35, 46, 104, 147, 155, 171, 176, 186, 233, 344.
" II. S. 266, 355, 369.
Lopez, 1584, S. 106, 114.
Koch's Elementarb. S. 23, 25, 67, 69, 116, 118.
Amateurs, 1786, S. 236, 238, 242, 245.
Allgaier, Tab. VI. und, 1841, Tab. IX.
Philidor, 1803, S. 93, 96, 97.
Mosler, Tab. VI.
Walker, 1841, S. 122, 124.
Lewis, 1833, S. 184, 185, 189.
" 1843, S. 273—278.
Staunton, 1847, S. 347.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
§. 1. 1.	f2-f4 / d7-d6 [1]	Sg1-f3 [2] / Lc8-g4	Lf1-c4 / Sb8-c6	c2-c3 / Lg4-f3:	Dd1-f3: / Sg8-f6	d2-d3 / Sc6-a5	Lc4-b5† / c7-c6	Lb5-a4 / b7-b5
2.	. .	Lf1-c4 / e5-f4: [4]	Sg1-f3 [5] / Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:	d2-d4 / g7-g5	h2-h4 / g5-g4	Sf3-g5 / Dd8-f6	Dd1-g4: / —
3.	. .	. .	— / g7-g5	h2-h4 / g5-g4	Sf3-g5 / Sg8-h6 [6]	d2-d4 / f7-f6	Sg5-e6 [7] / Dd8-e7	d4-d5 / Lc8-e6:
4.	. .	. .	. .	. .	.	— / Dd8-e7	Lc1-f4: / f7-f6	o—o / f6-g5: [8]
§. 2. 1.	f2-f4 / d7-d5	e4-d5: / Dd8-d5:	[Sb1-c3 [9]] / Dd5-e6	Sg1-f3 / e5-e4	Sf3-e5 / Sg8-h6	Lf1-c4 / De6-e7 [10]	Lc4-b3 / f7-f6	Se5-c4 / Lc8-e6
2.	. .	. .	. .	— / e5-f4†	Ke1-f2 / Lc8-d7	d2-d4 / Lf8-d6	Lf1-d3 / Sg8-e7	Sc3-e4 / f7-f6
3.	. .	. .	. .	. .	— / De6-b6†	d2-d4 / Sg8-f6	Lf1-b5† / c7-c6	Th1-e1† / Lf8-e7
4.	. .	. .	. .	f4-e5: / De6-e5†	Lf1-e2 / Lf8-d6	Sg1-f3 / De5-e7	d2-d4 / Lc8-e6	o—o / —
5.	. .	— / e5-e4	Lf1-b5† / c7-c6 [11]	d5-c6: / b7-c6:	Lb5-c4 / Sg8-f6	d2-d4 / Dd8-b6	Sb1-c3 / Lf8-b4	Sg1-e2 / Lc8-g4
6.	. .	— / [e5-f4:]	Lf1-b5† / Lc8-d7	Dd1-e2† / Dd8-e7	Sb1-c3 / Sg8-f6	Lb5-d7† / Sb8-d7:	d2-d4 / o—o—o	De2-e7: / Lf8-e7:
7.	. .	. .	Sg1-f3 / Dd8-d5: [12]	d2-d4 [13] / g7-g5	Sb1-c3 / Lf8-b4	Ke1-f2 / Lb4-c3:	b2-c3: / Sg8-e7	Lf1-d3 / —
§. 3. 1.	f2-f4 / Lf8-c5 [14]	Sg1-f3 / d7-d6	Lf1-c4 [15] / Sg8-f6	d2-d3 / Lc8-g4	c2-c3 / Sb8-c6	Dd1-e2 / Dd8-e7	Lc1-e3 / Lc5-e3:	De2-e3: / e5-f4;
2.	. .	. .	— / Lc8-g4	f4-e5: / d6-e5:	Lc4-f7† / Ke8-f7:	Sf3-e5† / —	+ / —	
3.	. .	. .	c2-c3 / Lc8-g4	d2-d4 / e5-d4: [16]	c3-d4: / Lg4-f3:	g2-f3: / Dd8-h4†	Ke1-e2 / Lc5-b6	Lc1-e3 / Sg8-f6
4.	. .	. .	. .	Lf1-e2 / Lg4-f3:	Le2-f3: / Sb8-c6	b2-b4 / Lc5-b6	b4-b5 / Sc6-e7	d2-d4 / e5-d4:
5.	. .	. .	— / Dd8-e7	[d2-d4] / e5-d4:	c3-d4: / De7-e4† [10]	Ke1-f2 / Lc5-b4	a2-a3 / Lb4-a5	b2-b4 / La5-b6

1) Dies ist zwar selbst beim Ablehnen des Gambits nicht der beste Zug, dennoch macht er das Spiel gleich. Durch 2. f7—f5 würde mindestens ein Bauer verloren gehen.

2) Weiß könnte hier auch 3. d2—d4 spielen, stärker ist aber 3. Lf1—c4, welches wir in Variante No. 2. ausführen.

3) Weiß steht hier entschieden im Vortheil. Schw. konnte aber durch 10. c6—c5 verhindern daß Weiß mit seinen Bauern das Centrum einnahm, und dann wären die Spiele ziemlich gleich geworden.

4) Nimmt Schwarz den Gambitbauer nun nicht, so kann 4. d2—d3 oder 4. Sg1—f3 folgen und das Spiel dem vorigen ähnlich machen.

5) Weiß könnte hier auch 5. d2—d4 ziehen, und, wenn er von h4 aus dann Schach bekäme, mit dem Könige nach f1 gehen; auch 4. Dd1—f3 würde ein guter Zug sein.

6) Dieselbe Position kommt in Eröffn. 5, Abschn. I. §. 2. und Eröffn. 5, Abschn. IV. §. 3. vor.

7) Aus dem folgenden Spiele wird man ersehen, daß sich Weiß am besten diesen Springer auf g5 nehmen läßt.

8) Nimmt Schw. nicht gleich den Springer, so geht Weiß 10. Dd1—d2, um nachher den Springer nach f3 zurückziehen zu können.

9) Weiß könnte hier auch den von Ponziani, 1782, S. 122. empfohlenen Zug: 4. Dd1 nach e2 thun.

10) Die Dame bleibt in der Richtung, dem feindlichen Könige gegenüber, um mit f7—f6 den Springer e5 zu vertreiben und zugleich e4 decken zu können.

11) Auf 4. Lc8—d7 folgt 5. Dd1—e2.

12) Hier könnte Schwarz 4. Lf8—d6, wie in §. 1. Abschn. I. der Eröffnung 5. mit gleichem Spiel ziehen.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: . . . .

10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
La4-c2	d3-d4 [3])	+						
Lf8-e7								
+								
d5-e6:	Sb1-c3	Sc3-d5	Lc4-b3	g2-g3	Dd1-d4	Lc1-h6:	Sd5-e3	—
Sb8-c6	Sc6-e5	De7-g7	f4-f3	Ta8-c8	c7-c6	Dg7-h6:		—
Lf4-g5:	Dd1-d2	Lc4-f7†	Tf1-f7:	Dd2-f4†	Sb1-c3	Ta1-f1	Df4-f8†	h4-g5: +
De7-d7	Sh6-g8	Dd7-f7:	Ke8-f7:	Kf7-e8	Lf8-e7	Le7-g5:	Ke8-d7	—
Dd1-e2	—							
	—							
Th1-e1	Se4-d6†	Lc1-f4:	+					
De6-f7	c7-d6:							
Lb5-c4	Lc4-f7†	Sf3-e5†	Se5-g4:	Dd1-g4:	Kf2-f3	—		
Lc8-g4	Ke8-f7:	Kf7-e8	Sf6-g4†	Db6-d4†	Sb8-d7	—		
+								
o—o	+							
	—							
Lc1-f4:	—							
Sd7-b6	—							
—								
—								
De3-f4:	Df4-f3:	—						
Lg4-f3:		—						
Sb1-c3 [17])	—							
Sb8-c6	—							
c3-d4:	b5-a6:	Lf3-e2	o—o	Le2-f3	Lc1-b2	a2-a4	+	
a7-a6	Ta8-a6:	Ta6-a7	Sg8-f6	Se7-c6	Dd8-a8 [18])	o—o		
Lf1-b5†	Th1-e1	Te1-e8†						
Ke8-d8 [20])	De4-f5	‡						

[13]) 5. Sb1—c3 ist noch besser; es wird das Spiel dann dem des §. 2. No. 2. ähnlich.

[14]) Dieser Zug gewährt eine gute Vertheidigung, da er Weiß an der Rochade hindert.

[15]) 4. c2—c3 scheint zwar etwas stärker, als 4. Lf1—c4, weil danach der Bauer d2 nach d4 gezogen, und, falls er geschlagen wird, durch c3 ersetzt werden kann, jedoch läßt sich das Centrum nicht leicht halten.

[16]) Es ist für Schwarz wohl vortheilhafter, diesen Bauer nicht zu nehmen; er thut nämlich besser, 5. Lg4—f3: und 6. Lc5 nach b6, wodurch Weiß außer Stand gesetzt wird, sein Centrum zu behaupten.

[17]) Weiß hat zwar mit seinen Bauern das Centrum eingenommen, hat aber dagegen die Rochade verloren, so daß das Spiel dadurch für beide Theile gleich vortheilhaft steht. Hätte Weiß nicht den Bauer auf f verdoppeln wollen, so mußte er 5. Lf1—e2 oder schon 4. Lf1—c4 ziehen.

[18]) Die Dame steht auf a8 sehr schlecht; es wäre für Schwarz besser gewesen, sogleich zu rochiren.

[19]) Nimmt Schwarz nicht den Bauer e4 mit der Dame, sondern giebt er mit dem Laufer c3 auf b4 Schach, so setzt Weiß nicht den Springer auf c3 vor, sondern geht mit dem Könige auf f2.

[20]) Schwarz würde besser c7—c6 thun, aber durch 11. Th1—e1 würde er doch das Spiel verlieren. Die oben ausgeführte Variante ist aus Greco entlehnt, s. Greco, 1784, S. 100.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
5.	(e2-e4) (e7-e5)	(f2-f4) (Lf8-c5)	(Sg1-f3) (d7-d6)	(c2-c3) Sg8-f6	d2-d4 e5-d4:	c3-d4: Lc5-b6 [1])	Lf1-d3 [2]) o—o	o—o Sb8-c6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 o—o	Lc1-e3 Sb8-c6
7.	. .	. .	. .	 f7-f5	[e4-f5:] Lc8-f5:	f4-e5: d6-e5:	Dd1-e2 e5-e4	d2-d4 Lc5-b6
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Lc5-d6
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Lc5-e7
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 e5-d4:	c3-d4: Lc5-b6
11.	. .	. .	. .	d2-d4 e5-d4:	Sf3-d4: Sg8-f6	Sb1-c3 Lc8-g4	Lf1-e2 Lc5-d4:	Dd1-d4: Lg4-e2:
12.	. .	. .	 d7-d5	e4-d5: e5-e4	d2-d4 [4]) e4-f3:	d4-c5: Dd8-e7†	Ke1-f2 f3-g2:	Lf1-b5† Ke8-f8
§.4. 1.	e2-e4 e7-e5	f2-f4 Dd8-f6	[d2-d3 [5])] e5-f4:	Dd1-g4 g7-g5	h2-h4 g5-h4:	Th1-h4:	+	
2.	. .	. .	. .	 Lf8-d6	Sb1-c3 Sg8-h6	Dg4-h5 g7-g5	h2-h4 g5-g4	Sc3-d5 Df6-g6
3.	. .	. .	. .	. .	. .	 c7-c6	Sg1-e2 g7-g5	d3-d4 Ld6-c7
4.	. .	. .	. .	. .	 c7-c6	Sg1-e2 Sg8-h6	Dg4-f3 g7-g5	d3-d4 g5-g4
§.5. 1.	e2-e4 e7-e5	f2-f4 Dd8-h4†	g2-g3 Dh4-f6	f4-e5: Df5-e5:	Lf1-g2 d7-d5	d2-d4 De5-e6	e4-e5 Sg8-f6	Sg1-e2
§.6. 1.	e2-e4 e7-e6	f2-f4 e5-f4:	h2-h4 [6]) Lf8-e7	Dd1-g4 Sg8-f6 [7])	Dg4-g7: Th8-g8	Dg7-h6 Le7-d6	h4-h5 [8]) Tg8-g4	e4-e5 Ld6-e5:
2.	. .	. .	. .	 [d7-d5]	Dg4-f4: d5-e4: [10])	Df4-e4: Sg8-f6	De4-f3 o—o	Lf1-c4 [11]) Lc8-g4
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	Sg1-f3 d7-d6 [12])	d2-d4 Lc8-g4	Lc1-f4: Le7-h4†	Th1-h4: [13]) Lg4-f3:	Dd1-f3: Dd8-h4†
5.	. .	. .	. .	 Sg8-f6	d2-d3 [15]) d7-d5	e4-d5: Sf6-d5:	c2-c4 Le7-b4†	Lc1-d2 [16]) Sd5-e3

[1]) Es ist besser, den Laufer nach b6 zurück zu ziehen, als damit auf b4 Schach zu bieten.

[2]) Weiß hat zwar ein starkes Centrum, wird es aber nicht vollständig erhalten können.

[3]) Weiß könnte hier 11. Sf3—g5 ziehen, um nachher auf f5—e4: mit 12. Ld3—c4† u. 13. Sg5—f7† zu antworten; Schw. opfert dann aber den Thurm und erlangt einen sehr starken Angriff, wie in No. III. der, diesem Capitel folgenden, Partien.

[4]) Weiß kann auch 5. Sf3—e5 ziehen, um dann den Lf1—c4 zu bringen, jedoch ist die in der Tabelle ausgeführte Spielart vorzuziehen.

[5]) Weiß erzwingt durch diesen Zug, daß der Bauer f4 mit dem Bauer und nicht mit der Dame geschlagen wird; wollte ihn aber Weiß von der feindlichen Dame nehmen lassen, so zog er am besten, 3. Sb1—c3 und 4. d2 nach d4. Weiß konnte auch sehr gut den von Cozio und Jänisch ausgeführten Zug 3. Dd1—f3 thun.

[6]) Dieser Zug geschieht, um die Deckung des Bauers f4 durch g7—g5 unmöglich zu machen, er ist aber nicht besonders empfehlenswerth, da man keinen Angriff dadurch erlangt.

[7]) Der Zug 4. d7—d5 ist besser, als 4. Sg8 nach f6, weil Weiß bei dem letzteren ohne Gefahr 5. Dg4—f4: nehmen kann.

[8]) Weiß könnte seine Dame auch durch 7. e4 nach e5 und 8. Lf1—d3 frei machen.

[9]) Hätte Weiß einen andern Zug gethan, so spielte Schwarz 9. Le5—d6 dagegen.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Lc1-e3	Dd1-d2	Sb1-c3	e4-e5	Sc3-d5	Sd5-b6:	d4-e5:	—
Sf6-g4	Dd8-e7	f7-f5	d6-e5:	De7-d6	a7-b6:	Dd6-e7	—
Lf1-d3	Le3-g1	e4-e5 [3])	Ld3-c4†	d4-e5:	Sc3-d1:	Th1-g1:	—
Sf6-g4	f7-f5	d6-e5:	Kg8-h8	Dd8-d1†	Lb6-g1:	Lc8-d7	—
De2-b5†	Sf3-e5	Lf1-b5†	Lb5-c4	Se5-f7	+		
Dd8-d7	Dd7-b5:	c7-c6	Sg8-f6		—		
Sf3-g5	De2-b5†	Db5-b7:	Lf1-b5	+			
Sg8-f6	Lf5-d7	Ld7-c6		—			
Sf3-e5	g2-g3	Lc1-f4	Lf1-g2	+			
c7-c6	Le7-d6	Sg8-f6					
+							
Sc3-e2:	Se2-c3						
Dd8-e7	Sb8-c6	+					
Kf2-g2:	Sb1-c3	Th1-e1	—				
De7-c5:	Sg8-f6	Lc8-f5	—				
Dh5-g5	—						
	—						
h2-h4	e4-e5	+					
g5-g4							
Df3-f2	+						
+							
Lf1-e2 [9])	—						
f4-f3	+						
Df3-b7:	Db7-b3	Db3-d3	c2-c3	Ke1-f1	—		
Dd8-d6	Sb8-c6	Sc6-d4	Dd6-e5†	Sd4-f5	+		
	Db7-a8:	Da8-b7	Ke1-f1	—			
. .	Sb8-c6	Dd6-g3†	Sf6-c4	+			
g2-g3							
[14])	+						
Dd1-b3 [17])	Sb1-d2:						
Lb4-d2†	o—o	+					

[10]) Man könnte nun auch 5. Le7—d6 ziehen, wie Stamma, 1745, S. 55. thut.

[11]) Thut Weiß auch einen andern Zug, so steht er doch nicht gut, da seine Steine ganz eingeschlossen sind; während Schwarz ein sehr freies Spiel hat.

[12]) Dieser Zug wird gewöhnlich von den Autoren angegeben, wir glauben aber, daß Schwarz eben so gut hier 4. Sg8—f6 spielen kann, wie die folgenden, aus Stamma und Jänisch entlehnten, Varianten beweisen.

[13]) Zöge Weiß 7. g2—g3, so würde 7. Lg4 nach f3: und dann auf 8. Dd1—f3:, 8. Lh4—g5 folgen. Weiß bliebe um einen Bauer schwächer, hätte aber einen kleinen Positionsvortheil.

[14]) Die Dame muß nun ziehen, worauf Weiß dann Sb1—c3 thut, um nachher mit dem Damenthurm zu rochiren. Weiß hat ein freies Spiel, wogegen Schwarz sehr eingeengt ist, obgleich er Thurm und Bauer gegen einen leichten Offfzier gewonnen hat. Beim praktischen Spiele wird man sich überzeugen, daß die Vertheidigung für Schwarz sehr schwierig ist.

[15]) Zieht Weiß 5. e4—e5, so geht Schwarz mit dem Springer nach h5, deckt dadurch den Bauer f4 und droht immer durch Sh5 nach g3 den Thurm h1 anzugreifen.

[16]) Weiß thäte besser, 8. Ke1—f2 zu ziehen.

[17]) Giebt die Dame auf a4 Schach, so zieht Schwarz 9. Lc8—d7 dagegen, weil der

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
6.	(e2-e4) / (e7-e5)	(f2-f4) / (e5-f4:)	(h2-h4) / (Lf8-e7)	(Sg1-f3) / (Sg8-f6)	(d2-d3) / (d7-d5)	(e4-d5:) / (Sf6-d5:)	(c2-c4) / Sd5-e3	Lc1-e3: / f4-e3:
7.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / d7-d5 [1])	e4-e5 / Sf6-h5	d2-d4 / Lc8-g4	Dd1-d3 / o—o
8.	. .	. .	. .	. .	. .	e4-d5: / Sf6-d5:	Sc3-d5: / Dd8-d5:	d2-d4 / Dd5-e6†
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / Sd5-c3:	b2-c3: / Le7-d6
10.	. .	. .	— / d7-d5 [2])	e4-d5: / Dd8-d5: [3])	Dd1-e2† / Lc8-e6	Sb1-c3 / Dd5-d7	d2-d3 / Lf8-d6	Sg1-h3 / Sb8-c6
§. 7. 1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Dd1-g4 / [d7-d5]	Dg4-f4: / Lf8-d6	e4-e5 [4]) / Dd8-e7	d2-d4 / f7-f6	Sg1-f3 / Sb8-d7	Sb1-c3 / c7-c6
§. 8. 1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Dd1-f3 / Dd8-h4†	Df3-f2 / Dh4-f2†	Ke1-f2: / [Lf8-c5†]	Kf2-f3 / Lc5-g1:	Th1-g1: / g7-g5	h2-h4 / h7-h6
2.	. .	. .	(Lf1-e2 / f. Eröffn. VI.)	. .	— / g7-g5	h2-h4 / f7-f6	Lf1-c4 / h7-h6	h4-g5: / f6-g5:

Laufer b4 gegen die Dame, des Zuges Se3 nach c2† wegen, gedeckt ist.

[1]) Hier könnte Schwarz auch rochiren oder Sf6—h5 ziehen.

[2]) Dieser Zug ist zwar nicht so gut, wie 3. Lf8—e7, gewährt aber eber ebenfalls eine sichere Vertheidigung.

[3]) Schwarz könnte auch 4. Lf8—d6 ziehen.

[4]) Hier könnte Weiß die Dame zwar wegziehen und nachher, falls d5—e4: schlägt, mit der Dame wieder nehmen, jedoch zieht Schwarz nicht 5. d5—e4:, sondern erobert den Bauer durch 5. Dd8—h4† und 6. Dh4—e4:.

Erläuternde Spiele für die Eröffnung 4.

No. I.

(Vergl. Alberti's „leichtfaßlichen, praktischen Unterricht zur Erlernung des Schachspiels,“ Quedlinburg und Leipzig, 1829, S. 67.)

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	d7—d6
3.	Sg1—f3	Lc8—g4
4.	Lf1—c4	Sb8—c6
5.	c2—c3	Lg4—f3:
6.	Dd1—f3:	Sg8—f6
7.	d2—d3	Sc6—a5
8.	Lc4—b5†	c7—c6
9.	Lb5—a4	b7—b5
10.	La4—c2	c6—c5
11.	o—o	Lf8—e7
12.	Lc1—e3	Sa5—c6
13.	f4—f5	h7—h6
14.	Sb1—d2	a7—a5
15.	a2—a3	Sf6—h7
16.	Df3—g3	Le7—f6
17.	Sd2—f3	Ke8—d7
18.	Lc2—b3	Dd8—e7
19.	Lb3—d5	Ta8—g8
20.	h2—h3	g7—g5
21.	Sf3—h2	h6—h5
22.	Kg1—h1	Tg8—g7
23.	Tf1—g1	g5—g4
24.	Le3—h6	Lf6—h4
25.	Dg3—e3	Lh4—g5
26.	Lh6—g5:	Sh7—g5:
27.	h3—h4	Sg5—f3
28.	g2—f3:	De7—h4:
29.	f3—g4:	h5—g4:
30.	Tg1—g2	g4—g3
31.	De3—e2	Tg7—h7
32.	Kh1—g1	Dh4—g5
33.	De2—d2	Th7—h2:
34.	Kg1—f1	Dg5—d2:
35.	Tg2—d2:	Th2—d2:
36.	Kf1—e1	Td2—b2:
37.	Ld5—e6†	Kd7—e7
38.	Ta1—d1	Th8—h1† und

giebt Mat.

No. II.

	v. Hud L.	Bledow.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	Lf8—c5

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
d3-d4							
Lc8-g4	+						
Sc3-e2	Se2-f4:	Sf4-h5:	Dd3-b3	Db3-b7:	Db7-a8:	Ke1-d2	Lf1-g2:
f7-f6	f6-e5:	e5-e4	Lg4-h5:	e4-f3:	Le7-h4†	f3-g2:	Dd8-g5†
Lf1-e2	c2-c4	Dd1-b3	Lc1-d2	—			
Le7-d6	c7-c6	o—o	Tf8-e8	+			
c3-c4	Lf1-e2	c4-c5	Dd1-d3				
Dd8-e7†	c7-c6	Ld6-c7	Lc8-g4	+			
Sc3-b5	Sb5-d6†	Sh3-f4:	De2-d2				
o—o—o	c7-d6:	Le6-g4	Td8-e8†	+			
Lc1-e3	—						
f6-e5:	+						
b2-b3	—						
f7-f6	+						
Sg1-f3	Sf3-g5:	Th1-h8:	Lc4-g8:	—			
Lf8-g7	h6-g5:	Lg7-h8:		—			

3.	S g1—f3	d7—d6
4.	c2—c3	D d8—e7
5.	d2—d4	e5—d4:
6.	c3—d4:	L c5—b6
7.	S b1—c3	c7—c6
8.	L f1—d3	L c8—g4
9.	L c1—e3	f7—f5
10.	e4—e5	S b8—d7
11.	D d1—e2	d6—e5:
12.	d4—e5:	S d7—c5
13.	o—o—o	o—o—o
14.	L e3—c5:	D e7—c5:
15.	h2—h3	L g4—f3:
16.	L d3—f5†	K c8—b8
17.	T d1—d8†	L b6—d8:
18.	D e2—f3.	S g8—e7
19.	L f5—c2	L d8—b6
20.	T h1—e1	T h8—d8
21.	f4—f5	L b6—a5
22.	D f3—e3	D c5—b4
23.	T e1—e2	D b4—c4
24.	L c2—b3	D c4—h4
25.	g2—g4	L a5—b6
26.	D e3—f3	h7—h5
27.	S c3—e4	h5—g4:
28.	h3—g4:	S e7—d5
29.	L b3—d5:	c6—d5:
30.	S e4—c3	d5—d4
31.	S c3—e4	d4—d3
32.	T e2—d2	L b6—a5
33.	T d2—d3:	D h4—e1†
34.	K c1—c2	T d8—c8†
35.	S e4—c3	T c8—h8
36.	T d3—d7	L a5—c7
37.	e5—e6	T h8—h2†
38.	K c2—b3	D e1—c1
39.	S c3—e2	D c1—c5
40.	T d7—d2	D c5—b5†
41.	K b3—c2	D b5—c5†
42.	K c2—b1	T h2—f2
43.	D f3—c3	D c5—b5
44.	T d2—c2 und gewann.	

No. III.

	v. H. u. d. L.	Bledow.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	L f8—c5
3	S g1—f3	d7—d6
4.	c2—c3	S g8—f6
5.	d2—d4	e5—d4:
6.	c3—d4:	L c5—b6
7.	L f1—d3	o—o
8.	S b1—c3	S b8—c6
9.	L c1—e3	S f6—g4
10.	L e3—g1	f7—f5
11.	L d3—c4†	K g8—h8
12.	S f3—g5	f5—e4:
13.	S g5—f7†	T f8—f7:
14.	L c4—f7:	e4—e3
15.	S c3—e2	D d8—f6
16.	L f7—d5	S c6—b4
17.	L d5—f3	L c8—f5
18.	K e1—f1	D f6—g6
19.	h2—h3	S g4—f6
20.	a2—a3	S b4—d5
21.	L f3—d5:	S f6—d5:
22.	D d1—b3	c7—c6
23.	g2—g3	L f5—d3

24.	T h1 — h2	D g6 — e4
25.	K f1 — e1	L b6 — a5†
26.	K e1 — d1	b7 — b5
27.	T a1 — c1	L d3 — c4
28.	T c1 — c4:	b5 — c4:
29.	D b3 — c4:	D e4 — b1†
30.	S e2 — c1	D b1 — e4

und Schwarz gewinnt.

No. IV.

Um dem Leser ein Beispiel aus der Zeit, als noch nicht rochirt wurde, anzuführen, geben wir hier eine Partie des Lopez, welche sich mit ihren Varianten bei Selenus Buch II. Cap. 14. S. 226—244 findet. Das Spiel ist übrigens nicht durchgängig gut geführt.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	S g8 — f6
3.	f4 — e5:	S f6 — e4:

4. S g1 — f3 | „und ordnet sein Spiel | dergestalt nicht undienlich," oder

3.	S b1 — c3	e5 — f4:
4.	d2 — d4	L f8 — b4
5.	L f1 — d3	D d8 — e7
6.	D d1 — e2	S b8 — c6
7.	S g1 — f3	g7 — g5
8.	d4 — d5	S c6 — e5
9.	S f3 — g5:	S f6 — d5:
10.	e4 — d5:	D e7 — g5:
11.	g2 — g3	K e8 — d8
12.	L c1 — f4:	S e5 — d3‡
13.	D e2 — d3:	T h8 — e8†
14.	K e1 — d2	D g5 — g6
15.	T a1 — e1	D g6 — d3‡
16.	K d2 — d3:	L b4 — e7
17.	T e1 — e7:	T e8 — e7:
18.	L f4 — g5	K d8 — e8
19.	L g5 — e7:	K e8 — e7:
20.	T h1 — e1†	K e7 — d8
21.	S c3 — e4	c7 — c6
22.	d5 — d6	K d8 — e8
23.	S e4 — f6†	K e8 — f8
24.	T e1 — e8†	K f8 — g7
25.	S f6 — h5†	K g7 — h6
26.	T e8 — e5	f7 — f6
27.	T e5 — f5	K h6 — g6
28.	g3 — g4	h7 — h6
29.	h2 — h4	b7 — b6
30.	T f5 — f6‡	K g6 — h7
31.	g4 — g5	L c8 — a6†
32.	K d3 — d2	h6 — g5:,

dies ist jetzt der einzig gute Zug für Schwarz.

33.	h4 — g5:	T a8 — h8
34.	S h5 — g3	L a6 — c4
35.	S g3 — f5	K h7 — g8
36.	g5 — g6	T h8 — h2†
37.	K d2 — c3	L c4 — d5
38.	K c3 — d4	T h3 — d2†
39.	K d4 — c5	T d2 — e2†
40.	K c5 — f4	T e2 — f2†
41.	K f4 — g5	T f2 — g2†
42.	K g5 — h5	T g2 — h2†
43.	S f5 — h4	K g8 — g7
44.	T f6 — f4	T h2 — e2
45.	S h4 — f5†	K g7 — g8
46.	K h5 — h6	T e2 — h2†
47.	S f5 — h4	L d5 — e6
48.	g6 — g7	L e6 — f7
49.	T f4 — g4	T h2 — e2
50.	S h4 — f5	T e2 — h2†
51.	K h6 — g5	L f7 — e6
52.	K g5 — f6	T h2 — f2
53.	T g4 — g5	T f2 — h2
54.	S f5 — e7†	K g8 — h7
55.	g7 — g8D†	L e6 — g8:
56.	S e7 — g8:	T h2 — f2†
57.	K f6 — e7	T f2 — e2†
58.	K e7 — f7	T e2 — f2†
59.	S g8 — f6†	T f2 — f6:
60.	K f7 — f6:	K h7 — h6,

ginge der König nach h8, so zieht Weiß 61. Kf6 nach f7 dagegen, und macht ihn dann, er mag ziehen was er will, mit 62. Tg5—h5 mat.

61.	K f6 — f5	K h6 — h7
62.	T g5 — g6	K h7 — h8
63.	K f5 — f6	K h8 — h7
64.	K f6 — f7	K h7 — h8
65.	T g6 — h6‡	Mat.

Gambit-Spiele.

Fünfte Eröffnung.

Weiß 1.	e2—e4	Schwarz 1.	e7—e5
2.	f2—f4	2.	e5—f4:
3.	Sg1—f3		......

Das Königsspringergambit.

Die Untersuchung über das Gambit des Königsspringers ist verwickelter und schwieriger als die Analyse irgend eines andern Abschnitts. Um den Leser aber schnell in den Stand zu setzen, das ganze Gebiet zu überschauen, was unumgänglich nothwendig ist, wenn man aus der großen Zahl der schwachen und guten Vertheidigungen ein Urtheil über den Werth der ganzen Spielart entnehmen will, beginnen wir mit der Aufzählung der einzelnen Capitel. Nach den Zügen: 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5—f4: 3. Sg1—f3 giebt es nur einen guten Zug, 3. g7—g5, für Schwarz, weil er sonst den Bauer f4 nicht genügend decken könnte, wie in den unregelmäßigen Vertheidigungszügen in Abschnitt I. und im Gambit des Cunningham in Abschnitt II. überzeugend dargethan wird. Gesetzt, Schwarz zöge nun richtig 3. g7—g5 als Antwort auf 3. Sg1—f3, so fragt es sich, wie Weiß den Angriff fortsetzt? Diese Fortsetzung kann namentlich auf drei Arten geschehen: 1) durch 4. h2—h4, um die Kette der feindlichen Bauern sogleich, wie im Gambit des Allgaier und Kieseritzky (Abschnitt III.) geschieht, zu sprengen; 2) durch 4. Lf1—c4, welches einen sehr nachhaltigen Angriff giebt, und endlich 3) durch 4. d2—d4; jedoch werden wir den letzteren Zug nicht besonders ausführen, weil die daraus entstehenden Spiele sich auch meist in Folge des Zuges 4. Lf1—c4 ergeben. Die Angriffsweisen der ersten früher wenig beliebten Spielart, 4. h2—h4, sind in jüngster Zeit ungemein bereichert und verstärkt worden. Die besten Vertheidigungszüge sind deshalb hier noch nicht als feststehend zu betrachten. Welche Vertheidigung Schwarz hingegen auf 4. Lf1—c4 wählen soll, ist auch unter den Theoretikern, deren Einige 4. g5—g4 empfehlen, streitig; die Praktiker entscheiden sich gewöhnlich, und wohl mit Recht für den vorsichtigeren Zug 4. Lf8—g7, oder, was fast auf dasselbe hinauskommt, 4. h7—h6. Der gewonnene Bauer wird auf diese Art mit Erfolg behauptet. Alle anderen vierten Züge, welche wir im Abschnitt IV. betrachten, sind minder stark, da sie dem Angreifenden offenbar gestatten, die Spiele wieder auszugleichen. Beim vierten Zuge theilt sich die Vertheidigung gegen 4. Lf1—c4 also in zwei Hauptsysteme, je nachdem Schwarz seine Bauern auf g5 und f4, so wie sie stehen, zu erhalten sucht, oder mit 4. g5—g4 gegen den Springer f3 vorrückt. Letzteres ist in den Abschnitten VII., VIII. und IX. ausgeführt. Die Untersuchung über den classischen Zug 4. Lf8—g7 bildet den Gegenstand zweier Abschnitte, V. und VI. Weiß kann nämlich zwei verschiedene Angriffspläne bilden, indem er entweder 5. h2—h4, wie im Gambit des Philidor und des Calabresen, zieht, oder nach Anleitung des Abschnitts VI. erst andere Vor-

bereitungen trifft, namentlich rochirt, und dann g2—g3 zur Sprengung der Bauern vorrückt. Indessen ist diese Abtheilung, obgleich sie das Studium erleichtert, etwas willkührlich, denn da man nach 5. h2—h4 auch sehr gut mit dem Königsthurme rochirt, so können die meisten Spiele der zweiten Klasse aus der ersten, und umgekehrt, herrühren. In allen Fällen glauben wir, daß Schwarz bei vollkommen correctem Spiel hier die Oberhand behalten muß.

Wenn Schwarz im vierten Zuge auf 4. Lf1—c4 nicht mit 4. Lf8—g7 oder 4. h7—h6, sondern mit 4. g5—g4 antwortet, so kann Weiß, jedoch ohne Erfolg (siehe Abschnitt VIII.), den Laufer auf f7 mit Schach opfern, den Springer mit Schach nach e5 setzen und der Dame den Ausweg zum Angriff öffnen. Viel stärker scheint es zu sein, daß Weiß das Gambit Muzio wählt, nämlich den Springer auf f3 opfert und im fünften Zuge entweder rochirt, oder d2—d4 oder Sb1—c3 zieht. Er erlangt dadurch einen sehr heftigen Angriff, welcher im praktischen Spiele die Partie oft zu seinen Gunsten entscheiden muß. Wollte indeß Weiß keinen Offizier Preis geben, so bleibt ihm noch der im Abschnitt VII. erläuterte Zug, 5. Sf3—e5, übrig. Da aber Schwarz nun auf h4 Schach bieten, den König zum Zuge nach f1 zwingen und das Gambit des Salvio, mit 6. Sg8 nach f6, oder das Gambit des Cochrane, durch 6. f4—f3, spielen kann, so geht der Angriff für Weiß verloren und man sieht, daß es rathsamer ist, den Springer auf f3 zu opfern.

Uebersicht der Abschnitte, in welche die Eröffnung 5. oder das Königsspringergambit zerfällt.

Abschnitt I.

Unregelmäßige Vertheidigungszüge im angenommenen Springergambit.

Abschnitt II.

Gambit des Cunningham.

Abschnitt III.

Gambit des Allgaier und Kieseritzky.

Abschnitt IV.

Unregelmäßige Vertheidigung beim vierten Zuge des Springergambits.

Abschnitt V.

Gambit des Calabresen und des Philidor.

Abschnitt VI.

Gambitangriff ohne den Zug 5. h2—h4.

Abschnitt VII.

Gambit des Salvio und Cochrane.

Abschnitt VIII.

Opfer des Königslaufers.

Abschnitt IX.

Gambit des Muzio.

Eröffnung 5. Abschnitt I.

Unregelmäßige Vertheidigungszüge im angenommenen Springergambit.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$	§. 1.	2. $\frac{f2-f4}{e5-f4:}$	3. $\frac{Sg1-f3}{d7-d5}$	Tab. 41. Col. 17.
	§. 2.		3. $\frac{}{d7-d6}$	Tab. 41. Col. 18—34.
	§. 3.		3. $\frac{}{f7-f5}$	
	§. 4.		3. $\frac{}{Sg8-f6}$	Tab. 40. Col. 9—11.
	§. 5.		3. $\frac{}{Sg8-e7}$	Tab. 40. Col. 35. Tab. 41. Col. 1— 9.
	§. 6.		3. $\frac{}{h7-h6}$	Tab. 41. Col. 13—16.
	§. 7.		3. $\frac{}{c7-c6}$	Tab. 41. Col. 10—12.

Durch die Varianten der nächst vorhergehenden Eröffnung haben wir uns überzeugt, daß Schwarz, ohne Nachtheil, der Annahme des Gambits auf verschiedene Art ausweichen kann. Es ist jetzt aber unser Zweck darzuthun, daß der Nachziehende auch ein gleiches Spiel erlangt, wenn er den einmal genommenen Bauer im Springergambit nicht unterstützt. Indessen beweisen diese Spiele zugleich, daß es für Weiß dann keine Schwierigkeit hat, den geopferten Bauer zurück zu erhalten und dabei stets noch den Vortheil des Anzuges zu behaupten. Die richtige Führung des schwarzen Spieles bedarf jedenfalls einer größeren Umsicht, da z. B. eine verspätete Deckung des Bauers auf f4 leicht nachtheilige Folgen haben könnte. Wenigstens bleibt es im praktischen Spiele in solchen Fällen schwierig, den richtigen Moment zu treffen, in welchem durch zweckmäßiges Wiederaufgeben der doch ungenügenden Deckung die Position noch ausgeglichen werden kann. Von den sieben unregelmäßigen Zügen, welche wir einzeln durchgehen, verdienen die Spielarten 3. Sg1—f3 d7—d5 4. e4—d5: Lf8—d6 und 3. Sg1 nach f3 f7—f5 besonders hervorgehoben zu werden, weil sie die einfachsten sind und häufiger als die übrigen Anwendung finden. Hingegen scheinen 3. Sg8—e7 und 3. Sg8—f6 obgleich ebenfalls sicher, doch weniger gut zu sein, da sie, wie die Züge 3. h7—h6 und 3. c7—c6, die Entwickelung des schwarzen Spiels nicht sonderlich fördern.

Einen achten Zug, 3. Lf8—e7 hätten wir auch noch unter die unregelmäßigen zählen können; es entstehen aber daraus so viele interessante Spiele, daß wir sie umständlich im Abschnitt II. allein betrachten wollen.

Von den Autoren empfehlen wir, außer Jänisch's Analyse Vol. II., namentlich:

Lopez, 1584, S. 92, 95, 97.
Selenus, S. 203, 205.
De la Bourdonnais, S. 107.
Greco, 1784, S. 73—80.
Stamma, 1745, S. 33—42.
Cozio I., S. 51, 65, 147, 163, 178, 330.
„ II., S. 312, 325.
Bertin, 1735, S. 34—36.
Lewis, 1842, S. 143.
Staunton, 1847, S. 309.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
§. 1.								
1.	e2-e4	f2-f4	Sg1-f3[1])	e4-d5:	d2-d4	c2-c4	Lf1-d3	—
	e7-e5	e5-f4:	d7-d5	Lf8-d6[2])	g7-g5	b7-b6		—
2.	. .	. .	. .		[Lf1-c4]	Dd1-e2†	Sf3-d4	De2-e7†
				g7-g5	g5-g4	Dd8-e7	Lf8-g7	Sg8-e7:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Sd4-e2:[3])
							De7-e2†	f4-f3
4.	. .	. .	. .	. .	h2-h4[4])	Sf3-g5[5])	d2-d4	Sb1-c3
					g5-g4	Dd8-d5:	Sb8-c6	Lf8-b4[6])
5.	. .	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3	Dd1-e2†
						Sg8-f6	Sf6-d5:	Sd5-e7
§. 2.								
1.	e2-e4	f2-f4	Sg1-f3	[Lf1-c4]	h2-h4	Sf3-g5	d2-d4	Lc1-f4:
	e7-e5	e5-f4:	d7-d6[8])	g7-g5	g5-g4	Sg8-h6	f7-f6	f6-g5:
2.	. .	. .	. .		h2-h4	d2-d4[9])	Lc1-f4:	Dd1-f3:
				h7-h6	Lf8-e7	Lc8-g4	Lg4-f3:	Le7-h4†
3.	. .	. .	. .		Lc4-e6:	d2-d4	h2-h4	h4-g5:
				Lc8-e6	f7-e6:	g7-g5	Lf8-h6	Lh6-g5:
4.	. .	. .	. .		d2-d4	Dd1-f3:	h2-h4	h4-g5:
				Lc8-g4	Lg4-f3:	g7-g5	f7-f6[10])	f6-g5:
5.	. .	. .	. .	d2-d4	Lf1-c4	c2-c3		
				g7-g5	h7-h6	Lf8-g7[11])	+	
§. 3.								
1.	e2-e4	f2-f4	Sg1-f3	e4-f5:[13])	d2-d4	Lc1-f4:	—	
	e7-e5	e5-f4:	f7-f5[12])	d7-d5	Lc8-f5:	Sg8-f6	—	
§. 4.								
1.	e2-e4	f2-f4	Sg1-f3	e4-e5	Lf1-e2[15])	o-o		
	e7-e5	e5-f4:	Sg8-f6[14])	Sf6-h5	g7-g5	Th8-g8	+	
2.	. .	. .	. .	. .	. .	[Sf3-g5:]	Le2-h5:	Dd1-f3
						Dd8-g5:	Dg5-g2:	Dg2-f3:
3.	. .	. .	. .		c2-c4	d2-d4	h2-h4[17])	Sf3-g1
				Sf6-d5	Sd5-b6	g7-g5	g5-g4	Lf8-e7
4.	. .	. .	. .		Lf1-e2	Sb1-c3[18])	+	
				Dd8-e7	Sf6-h5			

[1]) Weiß zieht diesen Springer nicht allein um das Schach, welches ihm die feindliche Dame auf h4 zu geben droht, abzuwehren, sondern auch, um so rasch als möglich mit den Steinen der Königsseite einen heftigen Angriff zu beginnen und ihn bald durch die Rochade mit dem Thurme h1 noch zu unterstützen. In den später folgenden Untersuchungen suchen wir aber zu beweisen, daß Weiß den Angriff nicht durchzusetzen vermag, Schwarz hingegen den eroberten Gambitbauer decken und erhalten kann. Jedoch ist als Bedingung hierzu nöthig, daß er sogleich 3. g7—g5 thue.

[2]) Wenn Schwarz den Bauer d5 mit der Dame schlägt, so ist das Spiel den in der Eröffnung 4. §. 2. S. 240 ausgeführten gleich.

[3]) Weiß nähme noch besser mit dem Könige.

[4]) Dieser Zug ist nicht so gut wie 5. Lf1-c4 oder 5. Lf1—b5†. Man vergleiche hierzu das Gambit Allgaier's §. 2. No. 2.

[5]) Diese Stellung kann auch auf eine andere Art im Gambit des Allgaier entstehen, nämlich:

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Sf3—g5	d7—d5
6.	e4—d5: ꝛc.	

[6]) Zieht er statt dessen 8. Dd5—d4:, so giebt Weiß mit der Dame auf e2 Schach, stellt Schwarz dann die Dame entgegen, so folgt 9. Lc1—f4: und nach dem etwanigen Abtausch der Damen, die Rochade nach c1.

[7]) Es würde nun folgen:

17.	Lf1—c4	Sd8—e6
18.	Sg5—e6:	Lf5—e6:
19.	Lc4—e6:	Db6—e6:
20.	Df4—c7:	De6—c6

und beide Spiele stehen gleich.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Sd4-b5 Lg7-e5	d2-d4 Le5-d6	Sb5-d6† c7-d6:	Lc1-f4:	+ —				
g2-f3: g4-f3:	Se2-f4	+						
Dd1-e2† Sg8-e7	Lc1-d2 Dd5-d4:	o—o—o Lc8-f5	Sc3-b5 Lb4-d2†	Td1-d2: Dd4-b6	De2-c4 o—o	Dc4-f4: Ta8-d8	Td2-d8: Sc6-d8:[7])	— —
De2-e5 Th8-g8	Lf1-c4 Tg8-g7	Sc3-d5	+ —					
Lf4-g5: Dd8-d7	o—o c7-c6	Dd1-d2 d6-d5	e4-d5: c6-d5:	Sb1-c3 Sb8-c6	Ta1-e1† Sc6-e7	Lc4-b5	+ —	
g2-g3	+							
g2-g3	+							
Df3-h5† Ke8-d7	Dh5-h3† Kd7-e8	Lc4-g8:	+ —					
Lh5-f3: [16])	— —							
Lc1-f4: Le7-h4†	g2-g3 Lh4-g5	Dd1-g4:	+					

[8]) Ueber diesen Zug, welchen unter den Autoren besonders Stamma und Cozio weitläufig behandeln, haben wir bereits Einiges im vorigen Abschnitte mitgetheilt. Wir kamen dort nämlich durch die Züge: 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d6 3. Lf1—c4 e5—f4: 4. Sg1—f3 zu derselben Stellung, welche Weiß erhält, wenn er 4. Lf1—c4 als Antwort auf 3. d7—d6 zieht. Durch diesen Zug des Laufers nach c4 wird es Schwarz unmöglich, den Bauer f4 genügend zu decken, was er gekonnt haben würde, falls Weiß 4. d2—d4 gethan hätte.

[9]) Hier würde auch 6. c2—c3 gut sein.

[10]) Wir machen hier den Leser darauf aufmerksam, daß es im Königsgambit äußerst gefährlich zu sein pflegt, den Bauer f7 zur Unterstützung der Bauern des Gambits vorzurücken.

[11]) Aus den folgenden Abschnitten IV., V. und VI. wird man sehen, daß Schw. auf diese Art den gewonnenen Bauer behaupten kann.

[12]) So gewagt der Zug f7—f5 als Gambit in der Rückhand auch in anderen Spielen sein mag, ist er doch gerade hier gegen das Springergambit vollkommen sicher.

[13]) Ginge Weiß mit 4. e4—e5 bei f5 vorbei, so zöge Schwarz dagegen 4. d7—d5.

[14]) Dieser Zug ist zwar nicht zu empfehlen, er macht aber das Spiel für Schwarz auch keineswegs verloren.

[15]) Auf 5. d2—d4 zieht Schwarz 5. d7—d6.

[16]) Den Bauer f4 wird Schwarz nicht behaupten können. Hätte Schwarz statt 7. Dg5 nach g2:, 7. Dg5—e5† gezogen, so hätte Weiß 8. Dd1—e2 gethan und würde nachher ebenfalls den Bauer f4 erobern können.

[17]) Weiß könnte hier auch 7. Lf1—d3 ziehen und auf 7. g5—g4 dann rochiren.

[18]) Wenn Weiß statt dessen rochirt, so spielt Schwarz 6. Th8—g8 dagegen.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
5.	(e2-e4) / (e7-e5)	(f2-f4) / (e5-f4:)	(Sg1-f3) / (Sg8-f6)	(e4-e5) / (Dd8-e7)	(Lf1-e2) / Sf6-g4	d2-d4 / Sg4-e3	Lc1-e3: / f4-e3:	Sb1-c3 /
6.	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-d5	c2-c4 / Sd5-b6	d2-d4 / g7-g5	o—o /
7.	. .	. .	. .	d2-d3 / Sf6-h5	Lf1-e2 / g7-g5	Sf3-g5: / Dd8-g5:	Le2-h5: / Dg5-g2:	Lh5-f3 / Dg2-g5
§. 5.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Sg1-f3 / Sg8-e7	d2-d4 / Se7-g6 [1])	Lf1-c4 / d7-d6	o—o / Lc8-g4	h2-h3 / Lg4-h5	g2-g4 / f4-g3:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-e6	d4-d5 / Le6-g4	Lc4-e2 / Dd8-f6
§. 6.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Sg1-f3 / h7-h6	[h2-h4] / d7-d6	d2-d4 [2]) / Lc8-g4	Lc1-f4: /	+ /	
2.	. .	. .	. .	Lf1-c4 / g7-g5	h2-h4 / g5-g4 [3])	Sf3-e5 / Th8-h7	Se5-g4: / h6-h5	Sg4-f2 / Lf8-e7
§. 7.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Sg1-f3 / c7-c6	d2-d4 / Dd8-e7	Lf1-d3 / d7-d5	e4-e5 / g7-g5 [4])	— / —	
2.	. .	. .	. .	. .	e4-e5 / g7-g5	h2-h4 / g5-g4	Sf3-g5 / f7-f6	Sg5-e4 [5]) / f6-e5:

[1]) Schwarz könnte hier auch d7—d5 ziehen, Weiß thäte aber dagegen 4. e4—e5, wodurch Schwarz nun doch zu dem Zuge Se7 nach g6 genöthigt wäre

[2]) Vielleicht wäre 5. Lf1—c4 und, auf 5. Lc8—g4, dann 6. c2—c3 noch stärker.

[3]) Der richtige Zug würde 5. Lf8—g7 sein.

[4]) Schwarz ist nun vielleicht im Stande, den Gambitbauer genügend zu decken.

[5]) Weiß thäte wohl besser 8. Lc1—f4:, um den Angriff zu behaupten, welcher im Gambit häufig den Verlust eines Steines reichlich ersetzt.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt I.

No. I.

(Vergl. Philidor, 1803 S. 97, jedoch mit Umstellung einiger Züge.)

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Sg1—f3 d7—d5
4. e4—d5: Dd8—d5:
5. d2—d4 Dd5—e4†
6. Ke1—f2 Lf8—e7
7. Lf1—d3 De4—c6
8. Lc1—f4: Lc8—e6
9. Dd1—e2 Dc6—d7
10. c2—c4 c7—c6
11. Sb1—c3 Sg8—f6
12. h2—h3 o—o
13. g2—g4 Le7—d6
14. Sf3—e5 Ld6—e5:
15. d4—e5:, um den schw. Spr. zum Rückzuge zu zwingen, welcher keinen Ort zum Vorrücken mehr hat. Hätte Weiß aber mit 15. Lf4—e5: geschlagen, so wäre der Springer f6 nicht nothwendig gewichen.

15. . . . . Sf6—e8
16. Ta1—d1 Dd7—e7
17. g4—g5 Sb8—d7
18. De2—h5, um Schwarz zu zwingen g7—g6 zu ziehen. Dadurch wird Weiß in den Stand gesetzt, bei dem 22sten Zuge mit dem Springer Schach zu bieten und damit das Spiel zu gewinnen.

18. . . . . g7—g6
19. Dh5—h6 De7—c5†
20. Kf2—g3 Sd7—e5:
21. Sc3—e4 Dc5—d4, zöge Schwarz seine Königin auf ein anderes Feld, so würde er seinen Springer verlieren.

22. Se4—f6† Se8—f6:
23. g5—f6:, Schwarz mag nun ziehen was er will, er wird durch Dh6—g7 mat.

No. II.

(Vergl. v. Mauvillon, 1829 S. 97.)

Amsterdam. Antwerpen.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:. Einige Züge sind hier umgestellt.

9.	10.	11.	12.
+			
+			
Dd1-d2 / Dg5-h4†	Dd2-f2 / Dh4-f2†	Ke1-f2: / Lf8-h6	Sb1-c3 — / —
Lc4-f7† / Ke8-f7:	Sf3-g5† / Kf7-e8	Dd1-h5: /	+ / —
Sf3-d4 / Lg4-e2:	Sd4-e2: /	— / —	
d2-d4 / Le7-h4:	Lc1-f4: / Lh4-f2†	Ke1-f2: /	+ /
— / +			

3.	S g1 — f3	d7 — d5
4.	e4 — d5:	D d1 — d5:
5.	S b1 — c3	D d5 — e6 †
6.	K e1 — f2	L c8 — d7
7.	d2 — d4	D e6 — h6
8.	D d1 — e2 †	K e8 — d8
9.	S f3 — e5	D h6 — h4 †
10.	K f2 — g1	S g8 — h6
11.	S c3 — d5	c7 — c6
12.	S e5 — f3	D h4 — h5
13.	S d5 — f4:	D h5 — f5
14.	D e2 — e1	K d8 — c8
15.	L f1 — d3	D f5 — f6
16.	S f4 — h5	D f6 — e6
17.	D e1 — e6:	L d7 — e6:
18.	L c1 — h6:	g7 — h6:
19.	S h5 — f4	L e6 — d7
20.	T a1 — e1	L f8 — d6
21.	S f3 — e5	L d7 — e8
22.	c2 — c4	S b8 — d7
23.	L d3 — f5	K c8 — c7
24.	K g1 — f2	S d7 — e5:
25.	d4 — e5:	L d6 — c5 †
26.	K f2 — f3	L e8 — d7
27.	g2 — g4	T a8 — e8
28.	T e1 — e2	L d7 — e6
29.	b2 — b3	L c5 — d4
30.	L f5 — e6:	f7 — e6:
31.	S f4 — h5	T h8 — f8 †
32.	K f3 — e4	c6 — c5
33.	S h5 — f6	T e8 — e7
34.	h2 — h4	T e7 — g7
35.	T e2 — g2	K c7 — c6
36.	g4 — g5	b7 — b5
37.	T h1 — h3	b5 — c4:
38.	b3 — c4:	T f8 — b8
39.	T h3 — a3	T b8 — b1
40.	T a3 — a6 †	T b1 — b6
41.	T a6 — b6:	a7 — b6:
42.	S f6 — h5	T g7 — g8
43.	S h5 — f4	K c6 — d7
44.	g5 — h6:	T g8 — g2:
45.	S f4 — g2:	L d4 — f2
46.	h4 — h5	und Schwarz giebt

die Partie als verloren auf.

No. III.

(Vergl. Lewis, 1832 S. 406.)

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	d7 — d6
4.	d2 — d4	g7 — g5
5.	L f1 — c4	L f8 — g7
6.	c2 — c3	D d8 — e7
7.	o — o	c7 — c6
8.	S f3 — e1	h7 — h5
9.	h2 — h4	f7 — f6
10.	L c4 — g8:	T h8 — g8:
11.	D d1 — h5 †	K e8 — d8
12.	h4 — g5:	f6 — g5:
13.	S e1 — f3	L g7 — f6
14.	e4 — e5	d6 — e5:
15.	S f3 — e5:	L f6 — e5:
16.	d4 — e5:	D e7 — e5:
17.	L c1 — f4:	D e5 — c5 †
18.	T f1 — f2	S b8 — d7
19.	L f4 — g3	S d7 — f6
20.	D h5 — d1 †	L c8 — d7
21.	b2 — b4	D c5 — b6
22.	D d1 — d4	D b6 — d4:
23.	c3 — d4:	S f6 — e4
24.	T f2 — f3	S e4 — g3:
25.	T f3 — g3:	a7 — a5
26.	T g3 — a3	a5 — a4
27.	S b1 — d2	L d7 — e6
28.	S d2 — e4	b7 — b5
29.	S e4 — c5	L e6 — d5
30.	T a1 — f1	K d8 — e7
31.	T a3 — e3 †	K e7 — d8
32.	a2 — a3	T a8 — a7
33.	T f1 — f2	T a7 — e7
34.	T e3 — e7:	K d8 — e7:
35.	T f2 — d2	L d5 — c4

36.	K g1 — f2	T g8 — f8†
37.	K f2 — g3	T f8 — f5
38.	S c5 — e4	K e7 — e6
39.	S e4 — c3	K e6 — d6
40.	T d2 — d1	T f5 — f4
41.	T d1 — d2	T f4 — f1
42.	S c3 — e4†	K d6 — d5
43.	S e4 — c3†	K d5 — e6
44.	S c3 — d1	L c4 — b3
45.	T d2 — e2†	K e6 — f6
46.	T e2 — f2†	T f1 — f2:
47.	S d1 — f2:	K f6 — e6
48.	K g3 — f3	L b3 — d5†
49.	S f2 — e4	K e6 — f5, hier

hätte Schwarz 49. g5 — g4† ziehen und nachher den Springer tauschen können. Er wird alsdann den Bauer g4 nur gegen den Bauer d4 verlieren.

50.	g2 — g4†	K f5 — e6
51.	K f3 — e3	L d5 — a2
52.	S e4 — g5‡	K e6 — d5
53.	K e3 — d3	L a2 — b1†
54.	K d3 — c3	L b1 — g6
55.	S g5 — f3	K d5 — e6
56.	S f3 — e5	L g6 — e8
57.	g4 — g5	K e6 — f5
58.	g5 — g6	K f5 — f6
59.	K c3 — d3	L e8 — g6‡
60.	S e5 — g6:	K f6 — g6:
61.	d4 — d5	K g6 — f6
62.	K d3 — d4	K f6 — e7
63.	d5 — c6:	K e7 — d6
64.	c6 — c7	K d6 — c7:
65.	K d4 — c5.	Verloren.

No. IV.

	H.......	M....
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	h7 — h6
4.	d2 — d4	g7 — g5
5.	h2 — h4	L f8 — g7
6.	L f1 — c4	d7 — d6
7.	c2 — c3	g5 — g4, dieses

scheint uns hier der beste Zug zu sein; man vergleiche dazu Abschnitt V.

8.	L c1 — f4:	g4 — f3:
9.	D d1 — f3:	D d8 — e7, hier

würde 9. L c8 — e6 besser sein.

10.	S b1 — d2	S b8 — c6
11.	D f3 — g3	K e8 — f8
12.	o — o	S c6 — d8
13.	T a1 — d1	L c8 — e6
14.	e4 — e5	d6 — e5:
15.	d4 — e5:	D e7 — c5†
16.	L f4 — e3	D c5 — e5:
17.	D g3 — f2	L e6 — c4:
18.	S d2 — c4:	D e5 — f6
19.	L e3 — c5†	K f8 — e8
20.	T d1 — e1†	S d8 — e6
21.	D f2 — g3	S g8 — e7
22.	T f1 — f6:	L g7 — f6:
23.	T e1 — e6:	f7 — e6:
24.	D g3 — c7:	b7 — b5
25.	S c4 — d6†	K e8 — f8
26.	S d6 — e4 und gewinnt.	

No. V.

(Vergl. Bledow, 1843, S. 71., jedoch sind hier einige Züge umgestellt.)

	Maryport.	Inverneß.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	S b8 — c6
4.	L f1 — c4	g7 — g5
5.	o — o	d7 — d6
6.	d2 — d4	L f8 — g7
7.	c2 — c3	S g8 — h6, besser

wäre 7. h7 — h6.

8.	h2 — h4	f7 — f6
9.	S f3 — g5:, dieser Zug ist sehr gut	
9.	. . . .	f6 — g5:
10.	D d1 — h5†	K e8 — d7
11.	h4 — g5:	S h6 — g8
12.	T f1 — f4:	L g7 — d4‡
13.	c3 — d4:	S c6 — d4:
14.	g5 — g6	S g8 — e7
15.	g6 — g7	T h8 — g8
16.	T f4 — f7	D d8 — e8
17.	D h5 — d5	b7 — b5
18.	D d5 — d4:	b5 — c4:
19.	D d4 — f6 und gewinnt.	

Eröffnung 5. Abschnitt II.

Gambit des Cunningham.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$ 2. $\frac{\text{f2—f4}}{\text{e5—f4:}}$ 3. $\frac{\text{Sg1—f3}}{\text{Lf8—e7}}$ 4. $\frac{\text{Lf1—c4}}{\text{Le7-h4†}}$

§. 1.	5. $\frac{\text{Ke1—f1}}{}$	....	....	Tab. 40.	Col. 33. 34.
§. 2.	5. $\frac{\text{g2—g3}}{\text{f4—g3:}}$	6. $\frac{\text{o—o}}{\text{g3—h2†}}$	7. $\frac{\text{Kg1—h1}}{\text{Sg8—h6}}$		
§. 3.			7. $\frac{}{\text{Lh4—e7}}$	Tab. 40.	Col. 18—21.
§. 4.			7. $\frac{}{\text{Lh4—f6}}$	Tab. 40.	Col. 15—17.
§. 5.			7. $\frac{}{\text{d7—d6}}$	Tab. 40.	Col. 23. 24.
§. 6.			7. $\frac{}{\text{d7—d5}}$	Tab. 40.	Col. 25—31.

Im Gambit des Königsspringers deckt der Anziehende durch den Zug 3. Sg1—f3 das Feld h4 und wehrt also das Schach von der Dame, welches dort droht, ab. Will nun Schwarz dennoch Schach geben, so muß er dies in zwei Zügen mit dem Königslaufer bewirken. Weiß hat unterdessen den gewöhnlichen Zug 4. Lf1 nach c4 gethan und hat also nun die Wahl, ob er mit dem Könige, wie im Gambit des Königslaufers, nach f1 ziehen, oder ob er den Bauer g2—g3 zwischen das Schach setzen will. Durch diesen letztern Zug entsteht das Spiel, welches man jetzt allgemein das „Gambit des Cunningham" nennt. Diesen Namen haben dem, auch „Gambit der drei Bauern" genannten Spiele zuerst Stamma, 1745, und Philidor, 1749, S. 117. nach dem angeblichen Erfinder gegeben. Cunningham selbst war kein Autor über das Schach, aber ein berühmter Spieler. Er starb, wie Twiß, 1787, S. 127. angiebt, 1732 in Schottland. Die ausführlichsten Bearbeitungen seines Gambits findet man Seite 1—18 in dem Werke des Capitain Joseph Bertin, welches 1735 zu London unter dem Titel erschien: The noble game of Chess, containing rules and instructions for the use of those who have already a little knowledge of this game ...., und in dem ersten Theile der, von Stamma besorgten, zweiten Ausgabe seines Werkes, 1745, S. 54—64.

Die Anfangszüge dieser Partie zeichnen sich durch ihre besondere Lebendigkeit aus, und bilden eine der interessantesten und geistreichsten Eröffnungen. Könnte der Anziehende, wie in Italien, frei rochiren, so wäre, nach Ponziani's (1782, S. 122) Ansicht, eine Vertheidigung nicht möglich. Bei unserer beschränkten Rochade wiegt jedoch die vortheilhafte Stellung des Angreifenden das gebrachte Opfer nicht auf. Indessen muß der Zug 3. Lf8—e7 dennoch aus einem anderen Grunde als ein Fehler betrachtet werden, da Weiß nach 4. Lf1—c4 Le7—h4† nun mit 5. Ke1—f1 den Gambitbauer wieder gewinnt.

Man vergleiche übrigens:

Cozio, I. S. 75, 121, 129, 135.
" II. S. 305, 375.
Sarratt, 1808, I. S. 174. II. S. 150.
Allgaier, Tab. VI.
Walker, 1846, S. 207.
De la Bourdonnais, S. 106.
Lewis, 1843, S. 344.
Staunton, 1847, S. 256.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
§. 1.								
1.	[Ke1-f1[2])] Sg8-h6	d2-d4 Sh6-g4	Dd1-e2 Sg4-f2	Sf3-h4: Sf2-h1:	Sh4-f3 Sh1-g3†	h2-g3: f4-g3:	Lc1-f4	+ —
2.	 d7-d6	d2-d4 Dd8-f6	e4-e5 d6-e5:	d4-e5: Df6-e7	Lc1-f4: Lc8-g4	Sb1-c3 c7-c6	Sc3-e4	+
3.	 Lh4-g5	d2-d4 d7-d6	Sf3-g5: Dd8-g5:	Dd1-f3	+			
4.	 Lh4-f6	e4-e5 Lf6-e7	d2-d4 d7-d5	[Lc4-e2] g7-g5	h2-h4 g5-g4	Sf3-h2 h7-h5	Lc1-f4: Le7-h4:	g2-g3 Lh4-g5
5.	. .	. .	. .	. .	. .	 f4-f3	g2-f3: g4-g3	Sh2-g4 Le7-h4:
§. 2.								
1.	g2-g3[3]) f4-g3:[4])	o—o[5]) g3-h2‡[6])	Kg1-h1 Sg8-h6	d2-d4 o—o	Lc1-h6: g7-h6:	Sf3-e5 d7-d5	+	
2.	. .	. .	. .	 d7-d5	[Lc1-h6:] d5-c4:	Sf3-e5[7]) g7-h6:	Se5-f7: Dd8-e7	Sf7-h8: De7-e4‡
3.	. .	. .	. .	. .	Lc4-d5:[8]) c7-c6	Lc1-h6: c6-d5:	Sf3-h4: Dd8-h4:	Lh6-g7: Th8-g8
4.	. .	. .	. .	. .	e4-d5: Sh6-f5	Dd1-e2†[9]) Ke8-f8	Lc1-f4 Lh4-g3	Lf4-g5 f7-f6
§. 3.								
1.	g2-g3 f4-g3:	o—o g3-h2‡	Kg1-h1 Lh4-e7	Lc4-f7‡ Ke8-f7:	Sf3-e5† Kf7-e8	Dd1-h5† g7-g6	Se5-g6: Sg8-f6	Tf1-f6: Le7-f6:
2.	. .	. .	. .	. .	 Kf7-e6	Dd1-g4† Ke6-e5:[10])	Dg4-f5† Ke5-d6	Df5-d5† ‡
3.	. .	. .	. .	 Ke8-f8	Sf3-e5 Sg8-f6	Lf7-b3 Dd8-e8	Se5-f7 Th8-g8	e4-e5 d7-d5
§. 4.								
1.	g2-g3 f4-g3:	o—o g3-h2‡	Kg1-h1 Lh4-f6[12])	e4-e5 d7-d5	e5-f6: Sg8-f6:	Lc4-b3 Lc8-e6	d2-d3 h7-h6[13])	Lc1-f4 c7-c5
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 Sf6-e4	Lc1-f4 f7-f5
3.	. .	. .	. .	Sf3-e5[17]) Lf6-e5:	Dd1-h5 Dd8-e7	Tf1-f7: De7-c5	[Tf7-f8†] Ke8-e7[18])	d2-d4 Dc5-c4:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

1) Man zieht diesen Laufer, um entweder mit dem Könige nach f1 zu gehen oder sobald als möglich zu rochiren. Durch den Zug 4. h2—h4 könnte man das Schach des Feindes abwenden. (Vergl. Eröffn. IV. S. 238.)

2) In Folge dieses Zuges kann Weiß den Bauer auf f4 wieder gewinnen und es ist deshalb 3. Lf8—e7 fehlerhaft.

3) Dieses ist der Zug, welcher das Gambit des Cunningham bildet.

4) Zöge Schwarz den Laufer nach g5 zurück, so könnte Weiß rochiren. Auf 5. b7-b5 würde etwa folgen: 6. Lc4—f7‡ Ke8—f7: 7. Sf3—h4: h7—h5 8. o—o g7—g5 9. Sh4—g2 und Weiß steht im Vortheil.

5) Noch stärker wäre die Rochade, wenn der König gleich auf h1 gesetzt werden könnte. Ponziani glaubte erst, daß sich auch dann noch Schwarz vertheidigen könne (vergl. Ponziani, 1769, S. 210 oder Mosler Tab. 6. Col. V.), in seiner zweiten Auflage 1782, ist er jedoch anderer Meinung.

6) Nimmt Schwarz nicht sogleich den Bauer, so thut Weiß dieselben Züge, die er gethan haben würde, wenn er schon auf h1 mit seinem Könige stände.

7) 10. Sf3—e5 ist der allein richtige Zug.

8) Dies ist nicht so gut als 9. Lc1—h6:, eben so unwirksam scheint 9. e4—d5:.

9) Ohne dieses Schach könnte Schwarz im folgenden Zuge rochiren.

10) Um nicht durch 11. Se5—f7† zu verlieren.

11) Diese Variante ist aus dem Philidor, 1803, S. 82 entlehnt. Die für Schwarz nach 7. Lh4—e7 angegebenen Züge sind wohl die besten, welche sich finden lassen.

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Lf8—e7.
4. Lf1—c4[1]) Le7—h4†

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Sh2-g4:	+						
Sb1-c3 / c7-c6	Kf1-g2 / h7-h5	Sg4-e3 / Lh4-g5	f3-f4 / Lg5-f4:	Le2-h5: / Sg8-h6	Dd1-f3	+	
Kh1-h2: / Lc8-g4	Sb1-c3 / De4-e6	Dd1-d2 / Lh4-g5	Dd2-f2	+			
— / +							
Sb1-c3 / f6-g5:	Sf3-h2: / Lg3-f4	— / +					
Sg6-e5† / Ke8-e7	Dh5-f7† / Ke7-d6	Se5-c4† / Kd6-c5	Df7-d5† / Kc5-b4	a2-a3† / Kb4-a4	b2-b3† / ‡		
e5-f6: / g7-f6:	Lb3-d5: / Lc8-g4	Dd1-e1 / Lg4-h5	d2-d4 / Lh5-f7:	Lc1-h6† / Tg8-g7	Sb1-c3 / Lf7-d5†	Sc3-d5: / De8-f7	Sd5-e7: + / 17) —
Lf4-h2: / Sb8-c6	Sb1-d2 / Sf6-g4	Dd1-e2 / Sg4-h2:	De2-h2: / Dd8-b8	14) / +			
Sb1-d2[13]) / Dd8-e7	c2-c4 / c7-c6	c4-d5: / c6-d5:	Ta1-c1 / Sb8-c6	Sd2-e4: / f5-e4:	Sf3-h2: / o—o	Dd1-d2 / 16)	
Dh5-e8† / Ke7-d6	De8-e5† / Kd6-c6	Sb1-a3 / Dc4-b4	Lc1-d2 / d7-d6	De5-d5†	+ / —		
. .	. .	/ d7-d6	Sa3-c4: / d6-e5:	Sc4-e5† / Kc6-d6	Tf8-c8:	+ / —	

[12]) Durch diesen Zug, meint Philidor, müsse Schw. die Partie gewinnen; er läßt Weiß dagegen 8. e4—e5 ziehen, um den Laufer f6 zu erobern. Derselben Ansicht ist auch der Anonimo (Ercole del Rio) in der Kritik des Philidor'schen Werkes (Lolli S. 368: Il Cunningham tiene per vincitore il B., ma il Philidor tienn il N. con più ragione). Allgaier sagt hingegen, und wohl mit Recht, 1823, S. 88: „Dem ungeachtet wird das Spiel unter gleich guten Spielern nicht so entschieden verloren für Weiß sein, als es Philidor ausführt."

[13]) Dieser Zug ist sehr wichtig, weil er den feindlichen Offizieren das Feld g5 wehrt.

[14]) Weiß mag nun die Dame nehmen, oder nehmen lassen, das Spiel von Schwarz ist immer recht gut. Ueber die Fortsetzung dieses Spieles sehe man No. II. der erläuternden Spiele am Schlusse dieses Abschnitts.

[15]) Lewis, 1843, S. 345 bricht hier ab und meint, daß Weiß mindestens ein eben so gutes Spiel wie Schwarz habe.

[16]) Es ist schwer zu entscheiden, wer nun im Vortheil sein mag. Philidor, aus dem dieses Spiel entlehnt ist, zieht jetzt h7-h6 und läßt W. dagegen 20. Tc1—c5 thun, er übersieht aber dabei, daß Weiß durch 20. Lf4—h6: gewonnen haben würde.

[17]) Ebenso könnte Weiß auch spielen, wenn Schwarz 7. Lh4—g3 gezogen hätte.

[18]) Nachdem Schwarz den Springer genommen hat, muß er mit der Dame vor den König und dann nach c5 gehen; auch kann er den Thurm mit dem Könige nicht nehmen, ohne

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
5.	(g2-g3) / (f4-g3:)	(o—o) / (g3-h2†)	(Kg1-h1) / (Lh4-f6)	(Sf3-e5) / (Lf6-e5:)	(Dd1-h5) / (Dd8-e7)	(Tf1-f7:) / De7-c5)	(Tf7-f8†) / (Ke8-e7)	(d2-d4) / Le5-d4:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. . / [Dc5-d4:]
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	/ Dd8-e7	Lc4-f7†[13]) / Ke8-d8[14])	d2-d4 / Lf6-e5:	d4-e5: / De7-e5:	Sb1-c3 / Sg8-f6
19.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-h6	Tf1-f6: / De7-f6:	Sb1-c3 / Sh6-f7:
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
21.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ g7-f6:	Lc1-h6: / f6-e5:

auf f7 von der Dame Mat zu bekommen. Hätte der Thurm auf g7 das Abzugsschach gegeben, so mußte der König nach d8 ziehen. Nahm nun Weiß im folgenden Zuge mit dem Laufer den Springer g8, so zog Schwarz am besten dagegen 12. Dc5—d4 obgleich auch 12. Dc5—f2 durch ein nachher erfolgendes immerwährendes Schach von Seiten der Schwarzen das Spiel unentschieden gehalten haben würde.

¹) Schwarz bekommt sehr viel für die Dame, steht aber zu schlecht, um seinen König beschützen zu können.

²) Auf e5 ginge die Dame sogleich durch den Zug L c1—f4 verloren.

³) Nimmt Schwarz den Laufer nicht, sondern geht mit dem Könige nach d6, so tauscht Weiß Laufer und Dame und gewinnt dann, indem er den Thurm h8 erobert. Womit Schwarz den Laufer nimmt, ob mit dem Bauer oder mit dem Laufer, macht keinen wesentlichen Unterschied. Den Thurm kann Schwarz aber noch immer nicht mit dem Könige nehmen, weil Dh5—f7 Mat droht.

⁴) Wäre die schwarze Dame vorher nach e3 gegangen, so könnte Weiß nun den Bauer f6 mit der Dame nehmen und dann auf f5 Schach bieten.

⁵) Dies scheint der beste Zug für Schw. zu sein.

⁶) Geht der König nach e5, so giebt Weiß auf e8 Schach und gewinnt nachher die Dame gegen den Springer c3.

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Lf8—e7.
4. Lf1—c4. Le7—h4†

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Dh5-f7†	b2-b4	Lc1-a3	Sb1-a3:	Df7-d5†	Tf8-e8†	Dd5-f7†	Df7-f8†	
Ke7-d6	Dc5-b4:[1])	Db4-a3:	Ld4-a1:	Kd6-e7	Ke7-e8:	Ke8-d8	‡	
		Df7-d5†	Tf8-e8†	Dd5-f7†	Df7-f8†			
. .	Dc5-b6[2])	Kd6-e7	Ke7-e8:	Ke8-d8	‡			
				Dd5-g5†				
. .	. .	. .	Ke7-f6	‡				
		Le2-f4†	Sb1-c3	+				
. .	Dc5-c6	Ld4-e5		—				
Lc1-g5†	Tf8-e8†	Lg5-f4†	Lf4-e5‡	+				
Le5-f6	Ke7-d6	Lf6-e5		—				
	Lg5-f6‡	Dh5-f7†	Sb1-c3	Ta1-d1†	e4-e5†[4])	Sc3-e4†	Df7-d5†	+
Sg8-f6	g7-f6:[3])	Ke7-d6	Dd4-f2	Le5-d4	f6-e5:	Kd6-c6	Kc6-b6	—
						Df7-d5†	Td1-d4‡	+
. .	. .	. .	. .	. .	Kd6-e5:	Ke5-f4		—
		Dh5-f7†	Sb1-c3	Df7-f8‡	Df8-b4	Lc4-d5†	Sc3-b5†	+
. .	Le5-f6:	Ke7-d6	Th8-f8:[5])	Kd6-c6[6])	Dd4-c5	Kc6-d6		—
						Lc4-b5†	Sc3-a4†	
. .	. .	. .	. .	. .	d7-d5	Kc6-b6	‡	
						Lc4-d5†	e4-d5‡	
. .	. .	. .	. .	. .	a7-a5	Dd4-d5:	‡	
	Sb1-d2[8])	Dh5-f7	Lg5-e3[9])	Kh1-g2	Df7-d5†	Dd5-f7†	—	
[Ke7-d6[7])]	Sg8-f6	Sf6-e4:	Sc4-g3†	Dd4-e3:	Kd6-e7	Ke7-d6[10])	—	
			Df7-f8‡	Lg5-f6:	Lc4-d5†	Sd2-c4†	c2-c3	+
. .	. .	Th8-f8:	Kd6-c6	g7-f6:	Kc6-b6	Kb6-b5	[11])	—
		Dh5-h4	Tf8-g8:	Lg5-e7†	Lc4-d5†	a2-a4†	Sd2-c4†	+
. .	g7-g6	Sb8-a6[12])	Th8-g8:	Kd6-c6	Kc6-b5	K(b6.a5)		—
Lc1-f4	e4-e5	e5-f6:	Lf4-e5	+				
De5-e7	De7-f7:	g7-f6:[15])		—				
Sc3-d5	Se5-f7‡	Lc1-g5†	Sd5-c7‡	Dd1-d3	Ta1-f1	Lg5-e7	e4-e5	+
Df6-e6	De6-f7:	Kd8-e8	Ke8-f8	Kf8-g8	Df7-a2:	h7-h6		—
	Lc1-e3	Se5-f7‡	Dd1-f3	Sd5-c7‡	Sc7-d5†	Sf7-d6†	Df3-f8‡	
Df6-f2	Df2-h4	Kd8-e8	Th8-f8	Ke8-e7	Ke7-e8	Ke8-d8	‡	
Dd1-h5	+							
	—							

7) Es ist am besten, Schwarz geht gleich mit dem Könige vor seine Bauern, da, wie wir bereits gezeigt haben, es Weiß doch immer erzwingen kann. Außerdem nöthigt Schw. aber nun auch zu einem Deckungszuge, denn er droht mit der Dame den Bauer e4 zu schlagen oder auf g1 Mat zu geben.

8) Das Feld c3 wäre besser für den Springer, er kann jetzt aber nicht dahin gezogen werden, weil man zugleich den Lc4 decken muß.

9) Zöge Weiß hier 16. Sd2—f3, so würde Schwarz nicht mit dem Springer auf g3 oder f2 Schach bieten, sondern besser den Laufer g5 schlagen.

10) Dies ist die günstigste Variante, welche Schwarz erlangen kann.

11) Schwarz konnte in diesem Spiele an verschiedenen Stellen die Dame opfern, er würde aber wegen der schlechten Lage seines Königs die Partie doch nicht retten.

12) Schwarz kann nicht gut anders ziehen.

13) Besser würde es sein, hier 9. d2—d4 zu ziehen, da, falls der Springer genommen wird, das Schach auf f7 noch gegeben werden kann und dann wirksamer ist.

14) Dieser Zug scheint sicherer zu sein, als 9. Ke8—f8, ist es aber in der That nicht. Wäre der König nach f8 gegangen, und Weiß zöge dann 10. d2—d4, so würde Schwarz wohl durch 10. d7-d6 gewinnen.

15) Wenn Schwarz diesen Bauer auch nicht nähme, so stände Weiß doch sehr gut.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
22.	(g2-g3) / (f4-g3:)	(o—o) / (g3-h2†)	(Kg1-h1) / (Lh4-f6)	(Sf3-e5) / (Dd8-e7)	Se5-f7: / De7-e4‡	Dd1-f3 / De4-c4:	Sf7-h8: / Dc4-c6	Sb1-c3 / Dc6-f3‡
23.	. .	. .	. .	/ Sg8-h6	Dd1-h5 / Dd8-e7[1])	d2-d4 / Lf6-e5:	Lc1-h6: / Le5-d4:	Tf1-f7: / De7-e4‡
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
26.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ o—o	d4-e5: / g7-h6:
27.	. .	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6	Lc1-h6: / d6-e5:	Lh6-g7: / Lf6-g7:
28.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Th8-f8	Sb1-c3 / c7-c6	Lc1-h6: / g7-h6:
29.	. .	. .	. .	. .	/ o—o	d2-d4 / Lf6-e5:	Lc1-h6:[7]) / Le5-f6	e4-e5 / g7-h6:
30.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Le5-d4:	Tf1-f7: / Tf8-f7:
31.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
32.	. .	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6	Lc1-h6: / d6-e5:	d4-e5: / Dd8-d4
33.	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6	d2-d4 / d6-e5:	Lc1-h6: / Th8-f8	Lh6-g7: / Dd8-d4:
34.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
35.	. .	. .	. .	/ [d7-d5[14])]	e4-d5: / Lf6-e5:	Tf1-e1 / Sg8-e7[15])	Te1-e5: / o—o	[16]) / +
36.	. .	. .	. .	. .	Lc4-d5: / Lc8-e6[17])	Ld5-e6:[18]) / f7-e6:	Dd1-h5†[19]) / g7-g6	Dh5-f3 / Sb8-d7
37.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sb8-c6

1) Den Springer konnte Schwarz mit dem Laufer, 9. Lf6—e5:, nicht nehmen, weil Weiß dann 10. Tf1—f7: gezogen haben würde.

2) Dieser Springer deckt den Thurm und greift die Dame an, er droht aber zugleich auf c4 ein sehr gefährliches Schach, welchem Schwarz nicht entgehen kann.

3) Nimmt Schwarz mit seiner Dame den Laufer c4, so zieht Weiß 16. Tf3—f6:, und gewinnt durch den Abzug dieses Thurmes.

4) Schwarz kann nun seinen Laufer f6 nicht öfter decken.

5) Zöge Schwarz z. B. 14. d7-d5, so brauchte Weiß diesen Bauer nicht zu nehmen, sondern könnte mit der Dame den Bauer vor dem Könige schlagen, 15. Dh5—h2:; wird nun der Laufer c4 genommen, so giebt 16. Ta1—g1† Schach und die Dame droht nachher durch 17. Dh2—g2 Mat, welches Schwarz nicht mehr abwenden kann.

6) Der Erfolg wäre derselbe gewesen, wenn Schwarz im 10ten Zuge nach g8 und f8 rochirt hätte. Uebrigens hätten sich einige der vorhergehenden Varianten bei dieser Spielart wiederholen können, welche der Kürze wegen weggelassen sind.

7) Weiß könnte auch den Laufer e5 mit dem Bauer nehmen und stände dann gewiß etwas besser als Schwarz, da der Spr. h6 doch noch nicht gezogen werden könnte.

8) Nimmt Schwarz mit dem Laufer f6 den Bauer e5, so würde Weiß dennoch 14. Dh5—f5 ziehen.

9) Zieht Schwarz 14. f7—f6, so nimmt Weiß den Bauer h7 mit Schach und spielt dann 16. Tf1—f6‡.

3. Weiß: S g1—f3. Schwarz: L f8—e7.
4. L f1—c4. L e7—h4†

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Tf1-f3:	d2-d3	Sc3-e4	Se4-f6‡	Kh1-h2:	—			
d7-d6	Sb8-a6	Lc8-e6	Sg8-f6:	Ke8-d7	+			
Tf7-f3‡	Lc4-f7†	Dh5-g5†	Sb1-d2 [2]	+				
g7-g6	Ke8-e7	Ke7-d6		—				
	Lh6-g5†	Sb1-c3	Tf3-f6:	Dh5-g6:	Lg5-f6‡	+		
Ke8-d8	Ld4-f6	De4-g6 [3]	g7-f6:	h7-g6:		—		
. . .	. .		Sc3-d5	Ta1-f1	+			
		De4-c6	Th8-f8	[4]	—			
Sb1-c3	Tf1-f6	+						
c7-c6	[5]							
Tf1-f7:	Tf7-g7‡	Dh5-g5†	Dg5-e5‡	+				
De7-b4	Ke8-d8	Kd8-e8		—				
Se5-f7:	Lc4-f7‡	Dh5-f7‡	e4-e5	+				
Tf8-f7:	De7-f7:	Ke8-f7: [6]		—				
Lc4-d3	Dh5-f5	Df5-f7‡	Df7-f5	+				
Lf6-g7 [8]	Tf8-e8 [9]	Kg8-h8		—				
Lc4-f7‡	Lh6-g5	Lf7-g6	Lg6-h7:	Dh5-e8†	—			
Kg8-h8	Ld4-f6	Dd8-g8 [10]	Dg8-h7:		—			
	Lh6-g5	Lf7-d5	Dh5-h7:	Dh7-g8†	Dg8-g7‡	Dg7-g5‡	Dg5-g8† [11]	+
Kg8-f8	Ld4-f6	Dd8-e8	Lf6-g5:	Kf8-e7	Ke7-d8	De8-e7	De7-d8	
e5-f6:	Kh1-h2:	Tf1-g1	Sb1-c3	+				
Dd4-e4‡	De4-c4:	g7-g6						
Sb1-c3	Tf1-f7:	Dh5-f7‡	Ta1-d1	+				
Lf6-g7: [12]	Tf8-f7:	Ke8-d8		—				
. .		Tf7-c7‡	Tc7-f7:	Sc3-b5	+			
	Dd4-c4:	Dc4-f7	Tf8-f7:	[13]	—			

d2-d4	Se5-d7:	e4-e5	Df3-b7:	Db7-d5:	Sb1-c3	—	
Dd8-e7	De7-d7:	Lf6-g7	Dd7-d5†	e6-d5:	c7-c6	—	
Se5-g4	Sg4-f6‡	Df3-f6:	Tf1-f6:	b2-b4	Sb1-a3	b4-b5	
Sc6-d4	Sg8-f6:	Dd8-f6:	Sd4-c2:	Sc2-a1:	a7-a5	Ta8-d8	+

[10]) Zöge Schwarz 15. h7—h6, so nimmt 16. L g5—h6: diesen Bauer.

[11]) Weiß steht nur wenig besser. Er wird die Damen tauschen lassen und 21. Sb1—c3 ziehen, um sobald als möglich seinen Ta1 zu gebrauchen.

[12]) Schwarz nimmt mit der Dame nicht den Laufer c4, weil Weiß den Thurm f8 durch 14. L g7—f8: dagegen erobern würde.

[13]) Schwarz verliert jetzt noch einen Thurm und dadurch das Spiel.

[14]) Dies ist wohl der sicherste Gegenzug auf 8. Sf3—e5. Vielleicht hat Lewis diese Vertheidigung im Sinne gehabt, als er S. 345 in seinem neuesten Werke sagte: You might against an inferior player, move K. Kt. to K. fifth (8. Sf3—e5), and if he took K. Kt. (8. Lf6-e5:), play Q. to K. R. fifth (9. D d1—h5) etc.; but it is better to play K. P. one square (8. e4—e5).

[15]) Den Laufer auf e5 zu vertheidigen, wäre nutzloser Zeitverlust, indem ihn Weiß durch 10. d2—d4 dennoch erobern und dabei sein Spiel sogar noch besser ordnen könnte.

[16]) Schwarz hat einen Bauer mehr und kann leicht seine Springer nach f6 u. g6 bringen, wodurch er vollkommen sicher stehen wird.

[17]) Schwarz könnte nun 9. L f6—e5: nehmen, und diesen Laufer, wenn ihn Weiß mit der Dame auf h5 angreifen würde, durch 10. D d8—d6 decken, wodurch er dann wohl besser stände als Weiß.

[18]) Den Bauer b7 zu schlagen, wäre gefährlich, indem Schw. 10. L f6—e5: nähme u. dann mit seinen Laufern sehr vortheilhaft stände.

[19]) 11. S e5-f3 oder 11. d2-d4 ist am besten.

§. 4. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1.	g2-g3 / f4-g3:	o—o / g3-h2‡	Kg1-h1 / d7-d6[1])	Lc4-f7‡ / Ke8-f7:	Sf3-h4‡ / Sg8-f6	d2-d4 / Th8-f8[2])	Lc1-g5 / Kf7-g8	Sb1-c3 / h7-h6
2.	. .	. .	. .	. .	[Sf3-e5†[3])] / Kf7-e8	Se5-f7[4]) / Dd8-e7	d2-d3 / Sg8-f6	Sf7-h8: / Lc8-g4
3.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-h5† / g7-g6	Se5-g6: / h7-g6:	Dh5-g6‡ / Ke8-d7
4.	. .	. .	. .	. .	/ Kf7-e6	Dd1-g4† / Ke6-e5:	Tf1-f5† / Ke5-e6	Tf5-f8† / Ke6-e7
5.	. .	. .	. .	. .	/ Kf7-e7	Dd1-h5 / Sg8-h6	Se5-f7 / Dd8-d7	Dh5-h4‡ / Ke7-e8
6.	. .	. .	. .	. .	. .	/ d6-e5:	Dh5-e5‡ / Ke7-d7	De5-d5† / Kd7-e7

§. 5.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1.	g2-g3 / f4-g3:	o—o / g3-h2‡	Kg1-h1 / [d7-d5[8])]	e4-d5: / Lh4-f6[9])	Sf3-e5 / Lf6-e5:	Tf1-e1 / Sg8-e7	Te1-e5: / o—o	/ +
2.	. .	. .	. .	Lc4-d5: / Sg8-f6	Ld5-f7‡ / Ke8-f7:	Sf3-h4: / Th8-f8	e4-e5 / Dd8-d5†	Sh4-f3 / Sf6-h5
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / Kf7-g8	Lc1-g5[10]) / Sf6-e4:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d3 / Kf7-g8	Lc1-g5 / Sf6-e4:
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	Ld5-b3 / Sf6-e4:	Dd1-e2 / Dd8-e7	Lb3-f7‡ / Ke8-f8	De2-h2: / Se4-g3†
7.	. .	. .	. .	. .	Sf3-h4: / Sf6-d5:	e4-d5: / Dd8-h4:	Dd1-e2† / Ke8-d8	De2-h2: / Dh4-h2‡[13])

[1]) Sarratt sagt in der Anmerkung (d) beim 25ten Spiele, (Sarratt, Treatise 1808. Vol. I. S. 174—177: This move is taken from Capt. Bertin's treatise, but it is certainly exceptionable) er habe diesen Zug von Bertin entlehnt, er halte ihn aber nicht für richtig. Die übrigen Autoren bekümmern sich nun fast gar nicht um den Zug 7. d7—d6, welcher, wenn man ihn genau betrachtet, das Spiel nicht unbedingt verloren macht, wie dies Walker behauptet, indem er, ohne eine Ausführung hinzuzufügen, nur bemerkt, daß man dagegen 8. Lc4—f7‡ Schach nehmen würde. G. Walker, 1841, S. 166: If he move Q. P. one (7. d7—d6), you equally win by taking K. B. P. in answer, with Bishop (8. Lc4—f7‡). In der That macht der Zug 7. d7—d6 das Spiel remis.

[2]) Dieser Zug scheint besser zu sein, als 10. Lc8—h3, obgleich auch dadurch die Partie für Schwarz noch nicht verloren ginge.

[3]) Es ist besser dies doppelte Schach zu geben, als den Laufer zu nehmen, weil Schw. nun nicht den Springer dazwischen setzen kann.

[4]) Das Schach mit der Dame wäre besser.

[5]) Mehr als Remis durch ein immerwährendes Schach scheint Weiß in diesem Spiele nicht erlangen zu können.

[6]) Wegen des Zuges Tf1—f8† hat Schw. die Dame von d7 nicht entfernt.

[7]) Weiß braucht vielleicht die Partie nicht remise zu halten, er könnte auch wohl 14. Tf1—f3 ziehen.

[8]) Dieser Zug ist sehr gut, und zuerst von Stamma ausgeführt worden. (Vergleiche Stamma, 1745, S. 57—64.)

[9]) Der Zug 8. Lc8—h3 wäre nicht rathsam, da Weiß dagegen 9. Dd1—e2† ziehen würde. Stamma läßt hier Schwarz 8. Lh4—e7 ziehen, Walker, 1841, S. 168 bemerkt aber richtig, daß der Zug 8. Lh4 nach f6 wohl der beste sei.

[10]) Dies ist ein Fehler, aber auch bei 12. Sb1—c3 hätte Schwarz ein freieres Spiel behalten.

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: Lf8—e7.
4. Lf1—c4. Le7—h4†

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
—							
+							
Dd1-d2	Dd2-h2:	—					
Sb8-d7	g7-g5	+					
Dg6-f5†	Df5-d5†	—					
Kd7-c6	[5])	—					
Dg4-g7†	+						
	—						
Sf7-h8:	Dh4-h5†	d2-d3	+				
Sb8-c6[6])	Ke8-e7		—				
Dd5-f7†[7])	—						
Ke7-d6	—						
c2-c4	d2-d4	—					
Dd5-c6	Sh5-g3†	+					
Lg5-d8:	Dd1-f1:	Kh1-h2:	Kh2-g1	—			
Tf8-f1†	Se4-g3†	Sg3-f1†	Sf1-e3	+			
Tf1-f8†	Dd1-f3†	Sb1-c3	Ta1-f1	Sc3-e4	—		
Kg8-f8:	Se4-f6	Lc8-d7	Ld7-c6	Sb8-d7	+		
			Lg5-f6:[11])	Df3-f6†	Ta1-f1	Kh1-h2:	d3-d4 —
. .	. .	. .	Dd8-f6:	g7-f6:	Ld7-c6†	Sb8-d7[12])	b7-b6[13]) —
Kh1-g2	Dh2-h4:	Sf3-h4:	—				
Sg3-f1:	De7-h4:	Sf1-d2:[14])	+				
Kh1-h2:	—						
f7-f6	+						

[11]) Dieser Zug ist im Alexandre Tab. 40. Col. 26. als von Stamma herrührend ausgeführt, findet sich aber in dessen Auflage von 1745 nicht.

[12]) Im Alexandre steht hier 19. Kf8—f7, es wird aber für Weiß dann nicht ganz richtig fortgespielt.

[13]) Schwarz wird zwar den gewonnenen Bauer behaupten; da Weiß aber den Vortheil hat, zwei gleiche Figuren gegen Springer und Laufer behalten zu haben, so wird das Spiel wohl unentschieden bleiben. Die nächsten Züge könnten etwa sein:

21. d4—d5 Lc6—b7
22. Sc3—b5 Ta8—c8,

Lb7—a6 wäre wohl nicht so gut.

23. Sb5—a7: Tc8—a8
24. Sa7—b5 (od. c6) Ta8—a2:
25. Sb5—c7: Ta2—b2:
ꝛc. ꝛc.

Uebrigens hätte aber Schwarz ein besseres Spiel behalten können, wenn er im zwölften Zuge nicht genommen (12. Sf6—e4:), sondern 12. h7—h6 oder 12. Dd8 nach d6, oder endlich 12. Sb8—c6 gezogen hätte.

[14]) Besser wäre hier 15. Kf8—f7:, wie dies auch Lewis, Lessons I. Seite 270, und in seinem neuesten Werke S. 347 zieht.

[15]) Stamma zieht 12. Lc8—h3, dies ist aber nicht gut, weil 13. Sb1—c3 darauf folgen würde.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt II.

No. I.

v. Blgr. Mayet

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 L f8—e7
4. L f1—c4 L e7—h4†
5. g2—g3 f4—g3:
6. o—o g3—h2‡
7. K g1—h1 d7—d6
8. L c4—f7‡ K e8—f7:
9. S f3—h4‡ S g8—f6
10. d2—d4, gäbe Weiß 10. D d1 nach h5† Schach, so zieht Schwarz am besten 10. K f7—g8.

10. .... L c8—h3
11. T f1—f3 L h3—g4, besser würde Schw. den Laufer durch D d8—d7 decken.
12. T f3—f6‡ D d8—f6:
13. D d1—g4: D f6—f1†
14. K h1—h2: D f1—c1:
15. S b1—c3 D c1—a1:
16. D g4—f5† K f7—e8, der König konnte auch nach e7 gehen.

16. .... K f7—e7
17. S c3—d5† K e7—d8
18. D f5—g5† K d8—c8, oder K d8—d7. (Siehe Veränderung.)
19. D g5—g7: S b8—a6
20. D g7—h8‡ K c8—d7
21. D h8—a8: und muß wohl gewinnen.

Veränderung.

18. .... K d8—d7
19. D g5—e7† K d7—c6
20. D e7—c7‡ K c6—b5
21. a2—a4. Verloren.

17. D f5—c8† K e8—f7
18. D c8—c7‡ K f7—e8
19. D c7—c8† K e8—f7
20. D c8—b7† K f7—e8
21. S h4—f5 und gewinnt.

No. II.

(Vergl. Philidor, 1803, S. 78.)

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 L f8—e7
4. L f1—c4 L e7—h4†
5. g2—g3 f4—g3:
6. o—o g3—h2‡
7. K g1—h1 L h4—f6
8. e4—e5 d7—d5
9. e5—f6: S g8—f6:
10. L c4—b3 L c8—e6
11. d2—d3 h7—h6
12. L c1—f4 c7—c5
13. L f4—h2: S b8—c6
14. S b1—d2 S f6—g4
15. D d1—e2 S g4—h2:
16. D e2—h2: D d8—b8
17. D h2—b8‡ T a8—b8:
18. T a1—e1 K e8—d7
19. S f3—e5† S c6—e5:
20. T e1—e5: K d7—d6
21. T f1—e1 b7—b5
22. c2—c3 T b8—e8
23. a2—a4 a7—a6
24. K h1—g2 g7—g5
25. S d2—f3 f7—f6, dieser Bauer kann nicht zwei Schritt gezogen werden, weil Weiß dann 26. L b3—d5: nehmen würde.
26. T e5—e2 h6—h5
27. a4—b5: a6—b5:
28. T e1—a1 T e8—a8, damit Weiß nicht in das Spiel eindringe und auf der Linie a die Thürme verdoppele.
29. T a1—e1 L e6—d7
30. d3—d4 c5—c4
31. L b3—c2 h5—h4
32. T e1—h1 T h8—h5
33. b2—b3 T a8—h8
34. b3—b4 g5—g4
35. S f3—d2 T h5—g5
36. T h1—f1 g4—g3
37. T f1—f6‡ K d6—c7
38. T f6—g6 h4—h3†
39. K g2—g1 g3—g2
40. T g6—g5: h3—h2†
41. K g1—g2: h2—h1†D
42. K g2—f2 T h8—f8†
43. K f2—e3 D h1—h3†
44. S d2—f3 D h3—f3‡ und Schwarz muß gewinnen.

Eröffnung 5. Abschnitt III.

Gambit des Allgaier und Kieseritzky.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{f2-f4}{e5-f4:}$ 3. $\frac{Sg1-f3}{g7-g5}$

§. 1.	4. $\frac{h2-h4}{f7-f6 \text{ und } Lf8-e7}$		. . .	Tab. 40. Col. 5. 6.
§. 2.	4. $\frac{}{g5-g4}$	5. $\frac{Sf3-g5}{}$		Tab. 39. Col. 25—35. Tab. 40. Col. 1—4.
§. 3.		5. $\frac{Sf3-e5}{d7-d6}$		
§. 4.		5. $\frac{}{[Sg8-f6]}$		Tab. 39. Col. 23. 24.
§. 5.		5. $\frac{}{Dd8-e7}$		Tab. 39. Col. 3—10.
§. 6.		5. $\frac{}{h7-h5}$		Tab. 39. Col. 13—21.
§. 7.		5. $\frac{}{Lf8-e7}$		Tab. 39. Col. 11. 12.

Die einzige Spielart, durch welche Schwarz im Springergambit in Vortheil kommen kann, besteht in der schleunigen Deckung 3. g7—g5, mit der Absicht, die Bauern f4 und g5 so lange wie möglich, als Hinderniß für den Laufer c1, auf ihren Feldern zu behaupten. Geschieht denn aber 4. h2—h4, so wäre es unvortheilhaft, mit 4. f7—f6 oder 4. Lf8—e7 zu decken; es muß vielmehr sogleich g5—g4 vorgehen. Der Springer zieht demnächst nach e5 oder g5. Durch den letzteren Zug entsteht die Partie, welche allgemein Gambit des Allgaier heißt, aber nicht besonders empfohlen zu werden verdient. Horny zeigt nämlich, 1839, S. 144—156, daß Weiß dabei den Springer verliert, ohne einen genügenden Angriff zu erlangen.

Bedeutend nachtheiliger ist 5. Sf3—e5 mit den von H. Kieseritzky angegebenen Verstärkungen des Angriffs gegen die bisher übliche Vertheidigung: 5. $\frac{Sf3-e5}{h7-h5}$ 6. $\frac{Lf1-c4}{Th8-h7}$

7. $\frac{d2-d4}{f4-f3}$ 8. $\frac{g2-g3}{Sb8-c6}$ u. s. w.

Hier bleibt Schwarz zwar auch im Vortheil, jedoch möchte dieses Resultat bei der in Amerika zuerst angewendeten, im letzten Zuge abweichenden Spielart, 8. g2—f3:, Lf8—e7; 9. Lc1—e3, Le7—h4†, 10. Ke1—d2 zweifelhaft sein. Die Vertheidigung, 5. h7—h5, erscheint also unsicher. Hingegen ist 5. Sg8 nach f6 geeignet, den Vortheil des Gambitbauers zu behaupten, während die Varianten 5. Dd8—e7 und 5. d7—d6 diesen aufgeben und dafür den Angriff zu erlangen suchen. Letztere gleichen das Spiel aber wohl nur aus. Als fehlerhaft muß endlich 5. Lf8—e7 bezeichnet werden.

Man vergleiche für diesen Abschnitt:

Salvio, 1723, S. 56, 58, 60.
Greco, 1784, S. 72.
Cocio, I. 48, 85, 98, 123, 165, 167, 172, 180, 196, 329.
Lolli, S. 216, 219.
Mosler, Tab. VII.
Allgaier, Tab. VII.
Treatise, S. 281—289.
De la Bourdonnais, S. 91, 93, 96, 101.
Walker, 1846, S. 168.
Polytechn. Journal, Sept. 1841, S. 141—144.
Palamède, 1842, I. S. 77, 117, 298—307.
Staunton, 1847, S. 303.
Schachzeitung, 1846, S. 200.

§. 1. 1. Weiß: e2—e4 Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	h2-h4 / f7-f6 [1])	Sf3-g5: / f6-g5:	Dd1-h5† / Ke8-e7	Dh5-g5† / Ke7-e8	Dg5-h5† / Ke8-e7	Dh5-e5† / Ke7-f7	Lf1-c4† / Kf7-g6
2.	. .	/ Lf8-e7	h4-g5: / Le7-g5:	d2-d4 / d7-d6	Lf1-e2 [2]) / f7-f6 [3])	g2-g3 / f4-g3:	Sf3-g5: / f6-g5:	Le2-h5† /

§. 2.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	h2-h4 / [g5-g4]	Sf3-g5 [4]) / h7-h5	Lf1-c4 / Sg8-h6	d2-d4 / f7-f6	Lc1-f4: / f6-g5:	h4-g5: / Sh6-f7 [5])	g5-g6 / Sf7-d6
2.	. .	. .	e4-d5: / d7-d5 [7])	Dd1-e2 ...				

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
2.	. .	. .	/ d7-d5 [7])	e4-d5: / Dd8-d5: [8])	Sb1-c3 / Dd5-e5†	Dd1-e2 / f7-f6	De2-e5† / f6-e5:	Lf1-c4 / Sg8-h6
3.	. .	. .	. .	/ h7-h6	Sg5-e4 [9]) / f7-f5	Se4-c3 / Lf8-d6	d2-d4 / Sg8-f6	/ +
4.	. .	. .	/ f7-f6	Dd8-g4: / h7-h5	Dg4-f5 / f6-g5:	Df5-g6† / Ke8-e7	Dg6-g5† / Ke7-e8	Dg5-e5† / Dd8-e7
5.	. .	. .	/ [h7-h6]	Sg5-f7: / Ke8-f7:	Dd1-g4: / Dd8-f6 [10])	d2-d4 [11]) / Df6-d4:	Dg4-f4† / Dd4-f6	Df4-g4 / Df6-g6 [12])
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	Sb1-c3 / Lf8-b4
7.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-e7	e4-e5 / Df6-f5	Lf1-c4† / Kf7-e8
8.	. .	. .	. .	. .	[Sg8-f6]	Dg4-f4: / d7-d6	d2-d4 / Dd8-e7	e4-e5 / d6-e5:
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .		. .	. .	/ [Lf8-d6 [18])	Df4-f3 [19]) / Sb8-c6	c2-c3 / Sc6-e5
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lf1-c4† / Kf7-g7	Df4-f3 / Sb8-c6
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Df4-f5 / Ld6-g3†
13.	. .	. .	. .	. .	Lf1-c4† / d7-d5	Lc4-d5† / Kf7-e8	d2-d4 / Sg8-e7 [20])	Sb1-c3 / Lf8-g7

1) In den ersten Zügen eines Gambitspieles pflegt f7—f6 eine sehr schlechte Unterstützung für den Bauer g5 zu sein.

2) Hier könnte sehr wohl 7. Sb1—c3 geschehen. Allgaier Tab. VII. spielt 7. g2—g3, worauf Lc8—g4; 8. g3—f4:, Lg5—h4†; 9. Ke1—d2 folgen würde.

3) Auf 7. f7—f5; 8. e4—f5:, Lc8—f5 gewinnt, wie Silberschmidt 1845 S. 253 zeigt, 9. Th1—h4.

4) Diesen, schon dem Ponziani bekannten, Zug hat Allgaier Tab. VII. zuerst umständlich behandelt, und daher nennen wir das Spiel „Gambit des Allgaier."

5) Wenn der Springer nach g8 zurück ginge, zöge Weiß 10. Lf4—e5.

6) Allgaier zieht hier für Weiß 13. Sb1 nach c3 und läßt auf 13. Dd8—a5, 14. Dd1—d2 folgen; aber wenn nun 14. Lf8 nach h6 ginge, könnte sich Schwarz wohl noch vertheidigen.

7) Noch stärker als dieser von Ponziani, 1782, S. 134 (a), empfohlene Zug ist 5. h7—h6. In §. 1. No. 4. des Abschnitts über die unregelmäßigen Vertheidigungen des Springergambits hatten wir bereits dieselbe Position durch eine andere Ordnung der fünf ersten Züge erhalten.

8) Ponziani räth hier zu 6. Sg8—f6.

9) Bei 7. Dd1—e2†, Sg8—e7; 8. Sg5 nach e4, Lf8—g7 hat Schwarz auch das bessere Spiel.

10) Diesen Zug empfiehlt De la Bourdonnais S. 97 als den besten, doch scheint 7. Sg8—f6 bedeutend stärker zu sein.

11) Weiß giebt seinen d-Bauer Preis, um den Gambitbauer mit Schach zu nehmen, und um seinen Laufer c1 ins Spiel zu bringen.

12) Dieses fortwährende Entgegenstellen der Dame kostet ihm die Partie. Weiß tauscht

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
h4-h5†	De5-f4:	Df4-f8‡	d2-d3†				
Kg6-h6	Dd8-g5	Dg5-g7	‡				
+							
Lf4-d6:	Lc4-f7†	o—o [6])	Lf7-d5	Dd1-c1	Dc1-g5†	g6-g7	+
c7-d6:	Ke8-e7	Dd8-a5	Ke7-e8	Ke8-d8	Lf8-e7		—
d2-d4	Sc3-b5	Lc1-f4:	c2-c3	b2-c3:	o—o—o	+	
e5-d4:	Sb8-a6	Lf8-b4†	d4-c3:	Lb4-a5			
De5-h8:	Lf1-e2	Dh8-h5‡	Dh5-f3	+			
De7-e4‡	De4-g2:	Ke8-d8		—			
Lf1-c4†	Dg4-f3	Df3-g3†	Dg3-c3†	e4-e5	e5-e6†	Dc3-g3†	+
Kf7-g7	Dg6-f6	Df6-g6	Dg6-f6	Df6-b6 [13])	Sg8-f6		—
Lf1-d3	b2-c3:	Ke1-e2	e4-e5	Df4-f6‡	Th1-f1	+	
Lb4-c3‡	Dd4-c3‡	Dc3-a1:	Da1-a2: [14])	Kf7-g8		—	
Dg4-f3	Sb1-c3	Lc1-f4:	o—o—o	e5-d6:	Sc3-b5	Sb5-d6:	+
Df5-c2: [15])	Dc2-f5	Sb8-c6	d7-d6	c7-d6:	Ke8-d8		—
d4-e5:	Lf1-e2	Le2-h5†	Lh5-e8:	—			
Lf8-g7	Th8-e8	Kf7-f8	Kf8-e8: [16])	—			
	Lf1-c4†	o—o	Df4-f6: [17])	Tf1-f6:	—		
Sb8-d7	Kf7-e8	Sd7-e5:	De7-f6:	Se5-c4:	+		
Df3-f2	Df2-f3	d2-d3	—				
Se5-g4	Dd8-e7	De7-e5	+				
c2-c3	Df3-g3†	Dg3-f3	—				
Sc6-e5	Se5-g4	Dd8-e7	+				
Ke1-f1	Df5-a5	Kf1-e2	Da5-a3	—			
Th8-f8	Sf6-e4‡	Sb8-c6	d7-d5	+			
—							
+							

nicht, entwickelt seine Steine und bringt seine Dame auf die zum Angriff geeignetsten Felder.

[13]) Die Dame will auf b6 dem Könige die Rochade verwehren und droht mit Lf8 nach b4; doch hat Schwarz hierzu keine Zeit und hätte besser die Dame nach g6 gezogen.

[14]) Seine Dame nimmt die Richtung a2, g8 ein, um möglicher Weise noch wieder ins Spiel zu kommen. Jeder andere Zug hilft ihm eben so wenig: z. B. auf d7—d6 folgt 15. Df4—f6‡, der König muß nach e8, dann giebt Laufer d3 auf g6 und Bauer e5 auf e6 Schach, wodurch seine Dame verloren geht.

[15]) Bei diesem Zuge verliert Schwarz zwei Tempi; besser wäre 11. Sb8—c6.

[16]) Allgaier, aus dem die meisten dieser Varianten entlehnt sind, zieht hier fehlerhaft De7—e8:, worauf Weiß rochirt und den Springer gewinnt.

[17]) Böte Lc4—b5 Schach, um bei dem erfolgten Umtausche der Figuren nicht durch Springer e5 genommen zu werden, so zieht Schwarz 14. Lc8—d7. Hätte Weiß aber vorher Tf1—e1 gezogen, so wäre er durch 14. Se5—f3† verloren gewesen. Diese Spielart ist von Silberschmidt, 1829, S. 119 ausgeführt.

[18]) Die Entdeckung dieses scharfsinnigen Zuges, welcher den Angriff der Weißen vollständig paralysirt, gehört Horny, in dessen Werk der Zug genügend durchgeführt ist.

[19]) 9. Df4—f2, wie Jänisch Band II. bemerkt, ist etwas besser, kann den Verlust des Angriffs und der Partie aber auch nicht abwenden. Es würde 10. Kf7 nach g7 folgen.

[20]) Man könnte auch f4—f3 vorrücken.

§. 3. 1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	h2-h4 / g5-g4	Sf3-e5 [1]) / d7-d6 [2])	Se5-g4: / Lf8-e7	[d2-d4] / Le7-h4†	Sg4-f2 / Dd8-g5	Dd1-f3 / Lh4-g3	Th1-h5 / Dg5-g6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Sb1-c3] / Sb8-c6 [3])
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sg8-f6
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dd8-f6	Sb1-c3 / Lh4-f2† [7])	Ke1-f2: / Sg8-e7
7.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lh4-g3	[Sb1-c3] / Sg8-f6	Lf1-e2 / Sb8-c6
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-f3 / Dd8-f6	c2-c3 / Sg8-h6
9.	. .	. .	. .		d2-d3 / Le7-h4†	Sg4-f2 / Dd8-g5	Dd1-f3 / Lh4-g3	Sb1-c3 / [Sb8-c6]
10.	. .	. .	. .	. .	Lf1-e2 / Le7-h4†	Ke1-f1 / Dd8-g5	d2-d3 / h7-h5	Sg4-f2 / Sg8-f6
11.	. .	. .	. .	. .	h4-h5 / Le7-h4†	Sg4-f2 / Dd8-g5	d2-d4 / Sg8-f6	— / +

§. 4.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7 g5	h2-h4 / g5-g4	Sf3-e5 / [Sg8-f6]	Lf1-c4 / Dd8-e7	d2-d4 / d7-d6	Se5-f7: / De7-e4†	Dd1-e2 / De4-e2†	Ke1-e2: / d6-d5
2.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-f7† / Ke8-d8	Lc1-f4: / d6-e5:	d4-e5† / Lc8-d7
3.	. .	. .	. .	. .		. .	Lf7-b3 / [d6-e5:]	d4-e5† / Lc8-d7
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lc8-e6	Lc1-f4: / Kd8-c8
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / h7-h6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Le6-b3:
7.	. .	. .	. .	. .	Se5-g4: / Sf6-e4	Dd1-e2 / Se4-g3	De2-e7† / Lf8-e7:	Th1-h2 / Sb8-c6
8.	. .	. .	. .	d2-d4 / d7-d6	Se5-d3 / Sf6-e4:	Lc1-f4: / Dd8-e7	Dd1-e2 / Lf8-g7	c2-c3 / h7-h5
9.	. .	. .	. .	Se5-g4: / Sf6-e4:	Dd1-e2 / Dd8-e7 [13])	Sb1-c3 / Se4-g3	De2-e7† / Lf8-e7:	Th1-h2 / d7-d5

[1]) Das Feld e5 ist besser für den Springer als g5, weil er sich von e5, wenn er angegriffen wird, zurückziehen und dann häufig eine andere günstige Stellung einnehmen kann.

[2]) Schwarz nöthigt so den Springer, auf g4 zu schlagen, worauf dann 6. Lf8—e7 folgt und Schwarz, wenigstens momentan, den Angriff gewinnt. Indeß geht schließlich doch, wie die obigen, auf Mittheilungen des Hrn. Jänisch beruhenden Varianten zeigen, der Gambitbauer mit gleichem Spiel verloren.

[3]) Ginge 10. Lc8—g4, so könnte Weiß 11. Df3—g3: oder 11. Lc1—f4: nehmen.

[4]) Dieser nicht richtige Zug ist auf 11. Th8 nach g8; 12. Ke1—f1, Lc8—g4; 13. Df3—g3:, f4—g3:; 14. Lc1—g5†, Tg8

1. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Lf1-e2	—							
Sg8-f6	+							
Lf1-b5	Lb5-c6:	Sc3-e2	Df3-g3:	Lc1-g5:	Ke1-f2:	—		
Lc8-d7	b7-c6:	Ld7-g4	f4-g3:	g3-f2‡	Ta8-b8	—		
Lf1-d3 4)	Sc3-b5 5)	c2-c3	Ke1-f1	Lc1-d2	Sf2-g4:	Df3-g4:	Ld3-e2	—
[Sb8-c6]	Ke8-d8	[Th8-g8]	h7-h5	Lc8-g4	Dg5-g4:	Tg8-g4:	Tg4-g5	+
[Lc1-d2]	o—o—o	Sf2-g4:	Df3-g3:	Ld2-g5:	Th1-h7:	Kc1-d1:	Th7-h8†	+
Th8-g8	Lc8-g4	Sf6-g4:	f4-g3:	Sg4-f2	Sf2-d1:	Tg8-g5:		
	Lf1-b5	Lb5-c6:	o—o—o	—				
Sb8-c6	Lc8-d7	Ld7-c6:	6)	—				
[Dd1-d3]	Lf1-e2	Le2-f3	Sc3-e2	c2-c3	Dd3-d2	—		
Lc8-g4 8)	Lg4-d7	Sb8-c6	o—o—o	Se7-g6		—		
Le2-f3	Ke1-f1	Sc3-d5	e4-d5:	Sf2-e4	Se4-g3:	Lc1-f4	Lf4-g3:	—
Dd8-e7	Lc8-d7	Sf6-d5:	Sc6-d8	f7-f5	f4-g3:	Sd8-f7	o-o-o 9)	—
Ke1-e2	e4-e5	Sf2-e4	d4-e5:	Th1-h6:	Se4-f6†	Df3-g4:	—	
Th8-g8	d6-e5:	Df6-c6	Tg8-g6	Lc8-g4	Tg6-f6:	Tf6-h6:	—	
Sc3-d5	Df3-d1	Ke1-f2:	Kf2-g1	Th1-h2	Lc1-f4	Kg1-h1	Kh1-h2:	—
Sc6-d4	Lg3-f2‡	Dg5-g3†	f4-f3	Lc8-g4	f3-f2†	Dg3-h2‡	Lg4-d1: 10)	+

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
+						
Sf7-h8:	—					
d5-c4	+					
e5-e6	e6-d7‡	Lf7-d5	—			
Kd8-c8	Sb8-d7:	c7-c6	+			
e5-e6 11)	e6-d7‡	o—o	Kg1-h1	Dd1-e1	Tf1-f4:	—
Kd8-c8	Sb8-d7:	De7-c5†	Dc5-h5	g4-g3	Lf8-d6	+
Se5-d3	a2-b3:	Dd1-e2	Lf4-g5	+		
Le6-b3:	De7-e4‡	De4-d4:				
Se5-d3	a2-b3:	Dd1-e2	Lf4-e3	Sb1-c3	—	
Le6-b3:	De7-e4‡	De4-d4:	Dd4-e4		—	
a2-b3:	d4-e5‡	e5-f6:	Dd1-e2	Lf4-d2	+	
d6-e5:	Kd8-c8 12)	De7-e4‡	Lf8-b4†			
Sg4-h6	Lc4-f7‡	Lf7-b3	a2-b3:	—		
Sc6-d4	Ke8-f8	Sd4-b3:	d7-d5	+		
g2-g3	Lf1-g2	Sb1-d2	o—o	Kg1-h2		
d6-d5	f7-f5	Lc8-e6	Sb8-c6	o—o—o	+	
Sg4-e5	d2-d4	Se5-f3	Lf1-d3			
c7-c6	Sg3-f5	Le7-d6		+		

nach g5:; 15. Th1—h6 auf Wiedergewinn des Bauers berechnet.

5) 12. Sc3—e2 ist, wegen Lc8—g4, 13. Df3—g3:, Dg5—a5†, unzulässig.

6) Der Bauer f4 ist nicht zu halten.

7) Bei 9. Sg8—e7, 10. Dd1—f3, Lh4—g3; 11. Sc3—e2 ist auch f4 nicht zu schützen.

8) 11. Sb8—c6 unterbleibt wegen 12. Sc3 nach b5, Ke8—d8, 13. e4—e5 u. s. w.

9) Mit 19. Lg3—h4, Sf7—g5 scheint das Spiel ausgeglichen.

10) Es kann folgen 19. Sd5—c7‡, Ke8—d7; 20. Sc7—a8:, Ld1—g4; 21. e4—e5, d6—d5 u. s. w.

11) Bei 11. e5—f6:, De7—f6: hat Schw. das bessere Spiel.

12) Auf 12. Sb8—d7 würde Weiß Ta1—a4 ziehen.

13) Auf 7. d7—d5 folgt 8. Sg4—f2.

§. 5. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	h2-h4 / g5-g4	Sf3-e5 / Dd8-e7 [1])	Se5-g4: [2]) / [f7-f5]	Sg4-f2 / f5-e4:	Dd1-h5† / Ke1-d1	Dh5-f5 / e4-e3 [3])	Sf2-g4 / e3-d2†
2.	. .	. .	. .	/ De7-e4†	Dd1-e2 / d7-d5	Sg4-f2 / De4-e2†	Lf1-e2: / Lf8-d6	d2-d4 / Sb8-c6
3.	. .	. .	. .	d2-d4 / [d7-d6]	Se5-g4: / f7-f5	Sg4-f2 / Sg8-f6	Lc1-f4: / f5-e4:	Lf1-e2 / d6-d5
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d4-d5 [4]) / c7-c6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [h7-h5]
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-e4:	Dd1-h5‡ / Ke8-d8
7.	. .	. .	. .	/ f7-f5	Lc1-f4: / d7-d6	Lf4-g5 / Sg8-f6 [5])	Sb1-c3 / c7-c6	Lg5-f6: / De7-f6:
8.	. .	. .	. .	. .	[Lf1-c4] [7]) / Sg8-f6	Sb1-c3 / d7-d6 [8])	Lc4-f7† / Ke8-d8	Lc1-f4: / Sb8-d7
9.	. .	. .	. .	. .	/ c7-c6	Lc1-f4: / d7-d6	Lf4-g5 / Sg8-f6	Lc4-f7‡ / Ke8-d8

§. 6.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	h2-h4 / g5-g4	Sf3-e5 / h7-h5 [12])	Lf1-c4 [13]) / Th8-h7 [14])	Se5-f7: / Th7-f7:	Lc4-f7† / Ke8-f7:	d2-d4 / f4-f3 [15])	g2-f3: / d7-d6 [16])
2.	. .	. .	. .	. .	[d2-d4] / Lf8-e7	Lc1-f4: / Le7-h4†	g2-g3 / Lh4-g5	Th1-h5: / Th7-h5:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lh4-e7	Th1-h5: / Th7-g7
4.	. .	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6	Se5-f7: [17]) / Th7-f7:	Lc4-f7† / Ke8-f7:
5.	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6	Se5-f7: / Th7-f7:	Lc4-f7† / Ke8-f7:	Lc1-f4: / Lf8-h6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-d3 / Lf8-e7	Lc1-f4: / Le7-h4†	g2-g3 / Lh4-g5
7.	. .	. .	. .	. .	. .	/ f4-f3	[g2-f3:] / Lf8-e7	f3-g4: / Lc8-g4:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-g5 / Le7-g5:

[1]) Dieser Zug ist nicht besonders gut, da er die Spiele nur gleich macht.

[2]) Es ist besser, 6. d2—d4 zu ziehen.

[3]) Schwarz kann auch durch 9. Sg8—f6 sich ein gutes Spiel machen, wie Salvio, 1723, S. 56 und Cozio I. S. 165 zeigen.

[4]) Kieseritzky hält (Palamède, 1842, I. S. 303) diesen Zug für entscheidend, was er in der That wohl nicht ist.

[5]) Diesen Zug thut Salvio, 1723, S. 56, jedoch scheint 8. De7—g7 für Schwarz noch vortheilhafter zu sein.

[6]) Schwarz erobert noch einen Bauer.

[7]) Dieser Zug, welchen Cozio I. S. 88 thut, scheint, in der jetzigen Lage des Spiels, für Weiß der beste zu sein, weil er angreifender als 7. Lc1—f4: ist.

[8]) Wenn Schwarz hier den Bauer e4 schlägt, so wird er den Thurm h8 gegen einen leichten Offizier verlieren.

[9]) Nimmt Schwarz 12. Sf6—e4:, so thut Weiß 13. Sc3—d5 dagegen.

[10]) Weiß droht nun, auf f7 und dann mit dem Springer auf e6 Schach zu bieten.

[11]) Schwarz könnte hier 11. Lf8—g7 ziehen, das Spiel bliebe aber doch dasselbe, indem Weiß mit 12. e4—e5 antworten

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Ke1-d2:	Df5-f4:	Sg4-e3	Df4-f2	Kd2-d1	Se3-g4:	Lf1-e2	—	
d7-d6	h7-h5	Lf8-h6	Sg8-f6	Sf6-g4	Lc8-g4†	Lh6-c1:	+	
c2-c3	Le2-d3	Sf2-d3:	g2-f3:	Ke1-d1	—			
Lc8-f5	Lf5-d3:	f4-f3	Ld6-g3†	Sg8-f6	—			
Le2-h5†	Lf4-g5	—						
Ke8-d8	Lc8-f5	—						
Sb1-c3	g2-g4	g4-f5:	Ke1-f2:	Sc3-e4:	Dd1-e1	Lf1-g2	Ta1-e1†	+
Lc8-f5	e4-e3	e3-f2†	Sf6-e4†	De7-e4:	c6-d5:	De4-e1†		—
Lf1-e2	—							
Lc8-f5	—							
Lf1-e2	Dh5-f3	—						
Se4-f6	Sb8-c6	—						
Se5-c4	Sc4-e3	Sc3-a4	—					
b7-b5	b5-b4	Df6-e7 [6])	+					
Lf7-b3	Se5-f7	Sf7-g5 [10])	Sg5-e6	—				
Kd8-e8	Th8-g8 [9])	Tg8-g7		+				
Se5-g4:	o—o	e4-e5	Tf1-f6:	Lg5-f6†	Lf6-h8:	—		
f5-g4: [11])	Lf8-g7	De7-f7:	Lg7-f6:	Kd8-e8	d6-d5	+		
—								
+								
Lc4-f7†	Lf7-h5:	Se5-g6†	Sg6-f4:	Sb1-c3	Sf4-d5	Dd1-g4†	Sc3-d5:	+
Ke8-f8	Lg5-f4:	Kf8-g7	Sg8-f6	Dd8-e7	Sf6-d5:	Kg7-h8		—
Th5-h8	+							
	—							
o—o	g2-g3	—						
Kf7-g7	[18])	—						
o—o	g2-g3	Tf1-f4:	[19])					
Kf7-g7	Lh6-f4:	Lc8-e6	+					
Dd1-d2	Sd3-f4:	Sb1-c3	o—o—o	+				
Lg5-f4:	h5-h4	h4-h3						
Dd1-d2	—							
Le7-h4†	+							
h4-g5:	Dd1-d2	Sb1-d2:	Sd2-f3:	—				
Dd8-g5:	Dg5-d2†	g4-f3:	Lc8-g4	+				

würde. Hätte aber die Dame, 11. De7 nach e4†, den Bauer geschlagen, so mußte Weiß 12. Dd1—e2 dagegen spielen.

[12]) Dieser Zug galt bisher für die beste Vertheidigung.

[13]) Jetzt den Bauer d2—d4 zu ziehen, wie Ercole del Rio und Lolli in einigen Spielen thun, würde nur einen schwachen Angriff geben.

[14]) Dies ist zwar der beste Zug, indeß steht der Thurm auf h7 nicht günstig.

[15]) Wollte Schw. diesen Bauer durch Lf8-h6 vertheidigen, so würde ihn Weiß dennoch sogleich nehmen und dann rochiren, wodurch er den Thurm bei der Rochade auf die offene f-Linie brächte. Dies wird durch Vorrücken des Bauers 9. f4—f3 erschwert.

[16]) Schw. ist mit seinem Könige den Angriffen der Weißen noch bloßgestellt.

[17]) 9. Se5—d3 wäre auch sehr gut.

[18]) Schwarz hat eine ungünstige Position, und die Spiele mögen daher etwa gleich stehen.

[19]) Weiß steht mit dem Thurm f4 nicht ungünstig, da er die ganze f-Linie beherrscht. Dies würde Schwarz vermieden haben, wenn er 7. f4—f3, statt 7. d7—d6 gezogen hätte.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
9.	(Sg1-f3) / (g7-g5)	(h2-h4) / (g5-g4)	(Sf3-e5) / (h7-h5)	(Lf1-c4) / (Th8-h7)	(d2-d4) / (d7-d6)	(Se5-d3) / (f4-f3)	(g2-f3:) / (Lf8-e7)	[Lc1-e3] [1] / Le7-h4†
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3 [6] / Sg8-e7	Sd3-f4 / Sb8-d7 [7]
12.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dd8-e7	Sb1-c3 / Sg8-f6	o—o / f4-f3
13.	. .	. .	. .	. .	/ Lf8-h6	Lc4-f7† / Th7-f7:	Se5-f7: / Ke8-f7:	Lc1-f4: / Lh6-f4:
14.	. .	. .	. .	. .	/ f4-f3	g2-g3 [10] / Lf8-d6 [11]	Lc1-f4 / Ld6-e5:	d4-e5: [12] / Sg8-e7
15.	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Sb8-c6]	Se5-c6: / d7-c6:	Lc1-f4 / Dd8-e7
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-g6 / Lf8-g7 [14]	e4-e5 / d7-d5
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	c2-c3 / Sg8-f6
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-g5 / Lg7-f6
20.	.	. .	. .	. .	/ Lf8-h6	Sb1-c3 / Sb8-c6	Se5-f7: / Th7-f7:	Lc4-f7† / Ke8-f7:
21.	. .	. .	. .	Lf1-c4 / Sg8-h6 [16]	d2-d4 / Lf8-e7	Lc1-f4: / Le7-h4†	g2-g3 / Lh4-g5	Th1-h5: / Lg5-f4:
22.	. .	. .	. .	. .	/ d7-d6	Se5-d3 / f4-f3	[g2-f3:] / Lf8-e7	Lc1-g5 [17] / Le7-g5:
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ g4-f3:
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3 [23] / d6-d5	e4-d5: / Sh6-f5

[1]) Dieser beste Zug ist zuerst in einer Partie von Philadelphia gegen Boston angewendet worden, wie die Schachzeitung 1848 S. 225 erwähnt. Weiß verliert dabei den Bauer h4, erlangt aber den Angriff gegen h5 und gleicht damit wohl das Spiel aus.

[2]) Hier ist Lh4—g5; 12. f3—f4, Lg5—h6; 13. Sb1—c3, Lh6—g7 in Vorschlag gebracht worden, wir lassen aber dahin gestellt, ob die Freibauern h5 und g4 den Vortheil aufwiegen, welchen für Weiß die Vereinigung der Mittelbauern gewähren kann.

[3]) Auf 13. Df3—f1 wäre gut.

[4]) Weiß kann, wie Jänisch bemerkt, dem wir obige Variante verdanken, mit 19. e4—e5, d6—e5:, 20. Sd3—e5: ein schönes Spiel erlangen. 19. Sd3—f4, Sg8—f6; 20. Tf1—g1 würde schließlich zum Gewinn des Bauers h5 führen.

[5]) Die erwähnte Correspondenzpartie, deren Anfang obige Variante ist, wurde zum Vortheil für Philadelphia mit 19. Le3—f4:, Th7—g7; 20. Th1—h5:, Sb8—d7; 21 e5—e6, f7—e6:; 22. Lc4—e6: u. s. w. fortgesetzt.

[6]) Der Zug g2—g3 giebt dem Spiele der Weißen, wie Kieseritzky, nach dem man diese Spielart zu benennen pflegt, bemerkt hat, eine sehr große Festigkeit. Man geht aber wohl zu weit, wenn man behauptet, daß Schwarz sogar die Partie nicht mehr vertheidigen könne.

[7]) Vielleicht behauptet Schwarz den Bauer.

[8]) Hier würde 11. g2—g3 sehr gut sein.

[9]) Schwarz hat kein gutes Spiel.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Ke1-d2	Dd1-f3:	Df3-f4 [3])	Sb1-c3	Df4-f2	Ta1-f1	Df2-e3:	Lc4-b3	+
g4-f3: [2])	Lc8-g4	Th7-g7	Lh4-g5	Sb8-d7	Lg5-e3†	Sd7-b6	Dd8-e7	[4])
. .	. .		Sb1-c3	e4-e5	Sd3-f4:	d4-e5:	Ta1-g1	+
		Dd8-f6	c7-c6	Df6-f4:	d6-e5:	Lh4-g5	Lg5-f4:	[5])
—								
—								
g2-f3: [6])	Lc1-g5	Kg1-h1	+					
g4-f3:	Th7-g7							
o—o	—							
[9])	—							
Sb1-c3	Sc3-d5	+						
Sb8-c6								
Sb1-c3 [13])	d4-d5	Lc4-d5:	Dd1-d5:					
Lc8-e6	Le6-d5:	c6-d5:	c7-c6	+				
Lc4-d3	e5-f6:	c2-c3	—					
f7-f5	Lg7-f6:	Sg8-e7	+					
Lc1-g5	e4-e5	Lc4-d3	Ld3-f5:	Dd1-d3	e5-f6:	—		
f7-g6:	d7-d5	Lc8-f5	g6-f5:	Dd8-d7	Lg7-h8	+		
. .	. .	e5-f6:	Lg5-f6:	Lc4-d5:	—			
		Lg7-f6:	Dd8-f6:	Th7-e7†	+			
Dd1-d2	h4-g5:	Lc4-g8:	—					
Lf6-g5:	f7-g6:	Th7-g7	+					
Lc1-f4:	—							
[15])	—							
g3-f4:	Se5-g4:	Dd1-g4:	Th5-h8†	Th8-d8†	Sb1-d2	c2-c3	+	
d7-d6	Lc8-g4:	Sh6-g4:	Ke8-d7	Kd7-d8	Sb8-c6	Kd8-e7		
h4-g5:	Dd1-d2	Sb1-d2:	Sd3-f4 [18])	f3-g4:	Ke1-f2 [20])	—		
Dd8-g5:	Dg5-d2:	Sh6-g8	h5-h4 [19])	Lc8-g4:		—		
Dd1-f3:	h4-g5:	Th1-h5:	Ke1-d2	Df3-f6	—			
Le7-g5: [21])	Dd8-g5:	Dg5-g1†	Lc8-g4 [22])		—			
Ke1-f2	Lc1-g5	+						
Sf5-d4:								

[10]) Nimmt Weiß den Bauer f3, so folgt 8. d7—d6 und 9. Lf8—e7 mit gleichem Spiel.

[11]) Am besten ist 8. Sb8—c6, denn dadurch bekommen die schwarzen Steine mehr Freiheit. Bei 8. d7—d6; 9. Se5—d3, Lf8 nach g7; 10. Sd3—f4 oder 8. d7—d6; 9. Se5—d3, Lc8—e6; 11. d4—d5, Le6—d7; 12. e4—e5 bekommt Weiß einen sehr schönen Angriff.

[12]) Dieser Doppelbauer sperrt des Schwarzen Königsspringer ein und ist daher vortheilhaft.

[13]) Auf 11. Lc7—f4 folgt Lf8—h6.

[14]) Man könnte auch spielen: 9. f7—g6: 10. Lc4 – g8: Th7—h8 11. Lg8—b3 Lf8 nach e7 und Schwarz zieht später den König nach f8 und g7.

[15]) Schwarz hat ein schwieriges Spiel und ist vielleicht im Nachtheil.

[16]) Nach dem Zuge 6. Sg8–h6 geht der Gambitbauer, ähnlich wie bei 6.Th8–h7, verloren.

[17]) Noch besser ist wohl 10. Lc1—e3 mit analoger Fortsetzung wie in No. 9 und 10.

[18]) 14. Th1—h4 wäre auch ein guter Zug.

[19]) Dies ist das einzige Mittel h5 noch zu halten.

[20]) Weiß wird den Bauer h4 erobern.

[21]) 11. Lc8—g4 wäre wegen 12. Df3—f4 fehlerhaft.

[22]) 14. Dg1-d4: hätte 15. Th5–h6: zur Folge.

[23]) Dieser Angriff ist auch gut. Cozio I. S. 167 bemerkt dazu, daß sich Schwarz in Acht nehmen müsse: Se giuoca la pedina del Cavallo del Re una Casa (9. g2—g3) Nero, cavi li suoi pezzi, si arroca, avrà buon giuoco.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

§. 7.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1.	Sf3-e5	[Lf1-c4]	Ke1-f1	Se5-g4:	Dd1-g4:	Dg4-f4:	Th1-h4:	+
	Lf8-e7 1)	Le7-h4†	Sg8-h6	Sh6-g4:	d7-d5 2)	d5-c4:		
2.	. .	. .		Lc4-d5:	d2-d4	Dd1-d2	Sb1-c3	+
			d7-d5	Sg8-h6	Dd8-g5	Lh4-g3		
3.	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3 5)	Se5-d3	Lc1-f4: 4)
					Lh4-g5	f7 f6	c7-c6	c6-d5:
4.	. .	. .	. .	. .	. .		g2-g3	Th1-h6:
						c7-c6	f4-g3:	c6-d5:
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Ld5-b3]	Se5-d3
							f7-f6	Dd8-d4:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3	Th1-h6:	Ld5-f7†
						f4-g3:	Lg5-h6:	Ke8-e7
7.	. .	. .	. .	. .	. .		g3-f4:	Kf1-g2
						Dd8-f6	Lg5-f4:	c7-c6
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	Se5-g4: 7)	Sg4-f2	d2-d4	Dd1-f3	e4-e5	Ke1-f2:	d4-e5:
		Le7-h4†	d7-d6	Dd8-g5 8)	Lh4-g3	Lg3-f2†	d6-e5:	Dg5-e5:
10.	. .	Dd1-g4: 9)	Dg4-g7	Ke1-d1	Dg7-h8:	Lf1-e2	Kd1-e2:	Ke2-f1 11)
		d7-d6	Le7-h4† 10)	d6-e5:	Lc8-g4†	Lg4-e2†	Dd8-g5	f4-f3
11.	. .	. .	. .	. .	. .		Le2-f3	g2-f3:
						[Dd8-g5]	Lg4-f3†	Dg5-g2
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3	Th1-h4:
							Sb8-c6	Lg4-e2†
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Th1-h4:	Kd1-e2:
							Lg4-e2†	Dg5-g2†
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	Dg7-e5†	De5-h8:	Lf1-e2	Kd1-e2:
					Dd8-e7	Lc8-g4†	Lg4-e2†	De7-e4†

1) Von diesem Zuge, welchen man schon bei Salvio, 1723, S. 60 findet, sagt Lolli zwar S. 218, daß er den Schwarzen einen guten Angriff verschaffe; es folgt aber 6. Lf1—c4 mit gleichem Spiel.

2) Am besten ist hier 9. Lh4—g5, f4 kann aber doch nicht lange vertheidigt werden.

3) 10. g2—g3 würde auch ein guter Zug sein.

4) Weiß thäte hier besser 12. Ld5—b3.

5) Weiß könnte hier 17. Dd1—d3 ziehen.

6) Es würde nun folgen:
20. Ta1—e1† Ld7—e6
21. Sd6—f7: und Weiß steht im Vortheil.

7) Diesen Zug, von welchem Walker, 1841, S. 128 sagt, er sei vielleicht der beste, halten wir für etwas schwächer, als 6. Lf1-c4.

8) Jetzt ist die Stellung dieselbe, welche wir umständlich im §. 3. dieses Abschn. betrachtet haben.

9) Dies scheint ein guter Zug zu sein, weil er den Bauer h4 beschützt und zugleich dem Thurme h8 Gefahr droht; Schwarz opfert aber den Thurm und gewinnt dafür einen heftigen, vielleicht unwiderstehlichen Angriff.

10) Auf 7. d6—e5: folgt, wie der Palamède 1844 S. 387 zeigt, 8. Lf1—b5† mit Vortheil für Weiß, dessen König nun, wenn das Schach auf h4 ihm gegeben wird, nach f1 ausweichen kann.

11) Nur durch 12. Ke2—f1 kann die Partie für Weiß gerettet werden. Es konnte jedoch Schwarz dem Zuge des Königs nach f1 vorbeugen, wenn er, wie schon Lolli S. 218 thut, nicht 10. Lg4—e2†, sondern gleich 10. Dd8—g5 zog.

12) Weiß kann nun dem immerwährenden Schach nur entgehen, wenn er mit dem

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. h2—h4. g5—g4.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Lf4-g5	Th1-h6:	Kf1-g1	Th6-h1	Sd3-e5	Se5-c6:	Sc3-e4:		
f6-g5:	o—o†	Kg8-g7	d5-e4:	Sb8-c6	b7-c6:	Tf8-f4	+	
—								
+								
Lc1-f4:	Sd3-f4:	Ta1-d1:	Sf4-g6	Th1-h7:	+			
Lg5-f4:	Dd4-d1†	Sh6-f7	Th8-g8		—			
Lc1-h6:	+							
	—							
Lc1-f4:	Th1-f1	Ld5-f7†	Se5-f7:	Sf7-h8:[5])	Kg2-g1	—		
Df6-f4:	Df4-g5	Sh6-f7:	Dg5-h5	Dh5-h3†	Dh3-g3†	—		
. .	Dd1-d2	Sb1-d2:	Th1-h6:	c2-c4	Sd2-e4:	Se5-d7:	Se4-d6†	+
	Df4-d2†	c6-d5:	Lc8-e6	d5-e4:	Sb8-d7	Le6-d7:	Ke8-e7 [6])	
Lc1-f4:	Df3-e3†	Lf4-e3:						
De5-c5†	Dc5-e3†	Lc8-f5	+					
g2-f3:	Th1-h4:	—						
Dg5-g3	Dg3-f3†[12])	—						
Dh8-e5†	De5-c5†	—						
Ke8-f8	Sg8-e7	+						
Sc3-e2:	d2-d3	Se2-c3	—					
Dg5-g2:	f4-f3	f3-f2	+					
Ke2-d3	Dh8-h7:	Kd3-c3	d2-d3	Th4-h1	Kc3-c4	—		
Sb8-c6	o—o—o†	Dg2-g1	Dg1-c1:	Td8-d3†	Td3-d4†	+		
. .	c2-c3	Kd3-c2	Kc2-d1	Kd1-c2	Kc2-d1	Dh8-f6	Th4-h1	—
	o—o—o†	Dg2-e4†	De4-f3†	Df3-d3†	Sg8-h6 [13])	Sh6-f5	f4-f3	+
Ke2-d1	Dh8-e5†	De5-b5†	Db5-f1	Df1-e2	De2-f1 [14])	Df1-e2	Th1-f1	—
De4-g2:	Lh4-e7	Sb8-c6	Dg2-g4†	f4-f3	f3-f2†	Dg4-g2	Sc6-d4	+

Könige nach d3 zieht, was aber sehr gefährlich ist.

[13]) Der Springer kann en prise gestellt werden, da die Position der Weißen so ungünstig ist, daß sie die Dame nicht für Thurm und Springer aufgeben dürfen, ohne durch f4—f3—f2 in wenigen Zügen zu verlieren.

[14]) Auf 18. De2-f2 geschieht Le7-c5.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt III.

No. I.

(Vergl. Lewis II. 1832, S. 399. Game XLVI.)

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Sg1—f3 g7—g5
4. h2—h4 g5—g4
5. Sf3—g5. Der Zug Sf3—e5 ist nachhaltiger.
5. . . . . . . h7—h6
6. Sg5—f7: Ke8—f7:
7. Dd1—g4: Sg8—f6
8. Dg4—f4: d7—d6. Der von Horny angegebene Zug, 8. Lf8—d6, macht dem Angriff sogleich ein Ende.
9. d2—d4 Kf7—g7
10. Lf1—c4 Dd8—e8
11. o—o Lf8—e7
12. e4—e5 d6—e5:
13. d4—e5: Le7—c5†
14. Kg1—h1 Sf6—g4
15. Sb1—c3 Lc8—e6
16. Sc3—e4 Le6—c4:

17.	D f4 — g4‡	D e8 — g6
18.	D g4 — g6‡	K g7 — g6:
19.	T f1 — f6†	K g6 — g7
20.	S e4 — c5:	S b8 — c6
21.	S c5 — e6†	L c4 — e6:
22.	T f6 — e6:	T a8 — e8
23.	L c1 — h6‡	K g7 — f7
24.	T e6 — f6†	K f7 — e7
25.	L h6 — g5	S c6 — e5:
26.	T f6 — h6†	K e7 — f7
27.	T a1 — f1†	K f7 — g7
28.	T h6 — h8:	K g7 — h8:
29.	L g5 — f6†	K h8 — g8
30.	T f1 — e1 und gewinnt.	

No. II.

	Kieseritzky.	Calvi.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	S f3 — e5	h7 — h5
6.	L f1 — c4	T h8 — h7
7.	d2 — d4	d7 — d6
8.	S e5 — d3	f4 — f3
9.	g2 — g3	c7 — c6
10.	S d3 — f4	S g8 — e7
11.	S b1 — c3	S b8 — d7

12. K e1 — f2. Es pflegt in diesen Spielen noch vortheilhafter zu sein, mit dem Könige nach c1 zu rochiren.

12.	. . . . . .	T h7 — h8
13.	D d1 — d3	L f8 — g7
14.	L c1 — d2	K e8 — f8
15.	T a1 — e1	D d8 — b6
16.	L d2 — e3	D b6 — c7
17.	L c4 — e6	b7 — b5
18.	b2 — b4	S d7 — b6
19.	L e6 — b3	a7 — a5
20.	a2 — a3	a5 — a4
21.	L b3 — a2	L c8 — b7
22.	e4 — e5	d6 — d5
23.	e5 — e6	L b7 — c8
24.	L e3 — c1	D c7 — d6
25.	e6 — f7:	K f8 — f7:
26.	S c3 — e4	D d6 — e7
27.	S e4 — g5†	K f7 — g8
28.	T e1 — e7:	D c7 — e7:
29.	T h1 — e1	D e7 — f6
30.	T e1 — e8†	L g7 — f8
31.	S f4 — g6	L c8 — f5
32.	D d3 — f5:	D f6 — f5:
33.	S g6 — e7†	K g8 — g7
34.	S e7 — f5‡	K g7 — f6
35.	T e8 — e6†	K f6 — f5:
36.	L a2 — b1 und giebt nachher Mat.	

No. III.

	v. Hd. L.	Hanstein.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	S g1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4

5. S f3 — e5   L f8 — e7, dies ist kein guter Zug.

6.	L f1 — c4	L e7 — h4‡
7.	K e1 — f1	S g8 — h6
8.	S e5 — g4:	S h6 — g4:
9.	D d1 — g4:	d7 — d5
10.	D g4 — f4:	d5 — c4:
11.	T h1 — h4:	L c8 — e6
12.	b2 — b3	D d8 — d4
13.	S b1 — c3	S b8 — d7
14.	L c1 — b2	f7 — f6
15.	D f4 — c7:	T h8 — g8
16.	T a1 — d1	c4 — b3:
17.	a2 — b3:	L e6 — g4
18.	D c7 — g3	S d7 — e5
19.	S c3 — a4	D d4 — e4:
20.	T d1 — e1	L g4 — e2†
21.	K f1 — f2	D e4 — d5
22.	L b2 — e5:	f6 — e5:
23.	D g3 — h2	o — o — o
24.	T e1 — e2:	b7 — b5
25.	D h2 — h3†	K c8 — b8
26.	S a4 — c3	T d8 — f8†
27.	K f2 — g1	D d5 — f7
28.	D h3 — e3	T f8 — e8
29.	S c3 — b5:	T g8 — g6
	rc.	rc.

Eröffnung 5. Abschnitt IV.

Unregelmäßige Vertheidigungen beim vierten Zuge des Springergambits.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5 2. f2—f4 / e5—f4: 3. Sg1—f3 / g7—g5	§. 1. 4. Lf1—c4 / f7—f6	Tab. 36. Col. 32. 33.
	§. 2. 4. — / c7—c6	Tab. 39. Col. 2.
	§. 3. 4. — / d7—d6	Tab. 38. Col. 21—31.
	§. 4. 4. — / Lf8—c5	Tab. 39. Col. 1.
	§. 5. 4. — / Dd8—e7	Tab. 38. Col. 19. 20.
	§. 6. 4. — / h7—h6	Tab. 38. Col. 32—35.

Wenn Weiß den Angriff des Gambits mit 4. Lf1—c4 fortsetzt, kann Schwarz darauf zunächst 4. Lf8—g7, was uns am sichersten zu sein scheint, oder 4. g5—g4 ziehen. Ueber diese beiden Spiele werden indeß erst die nächsten Abschnitte handeln. Jetzt wollen wir die noch übrigen gebräuchlichen Gegenzüge, welche wir mit dem Namen „unregelmäßige Vertheidigungen beim vierten Zuge" bezeichnen, zusammenstellen. Dieselben machen, mit Ausnahme des Zuges 4. f7—f6, das Spiel nicht verloren, gestatten dem Angreifenden aber meist, bei guter Position den Bauer zurück zu gewinnen, und sind also nicht zu empfehlen. Außer 4. Lf8—g7 kann nämlich nur 4. h7—h6 die hinreichende Deckung bewirken. De la Bourdonnais verwirft zwar auch diesen letzteren Zug, weil Weiß mit dem Springer nach e5 gehen und, wenn Th8—h7 gedeckt hat, den Bauer f7 schlagen wird. In der That giebt aber das Opfer von Springer und Laufer gegen Thurm und Bauer hier keinen genügenden Angriff, und es scheint daher 4. h7—h6 vollkommen sicher zu sein. Allgaier, Tab. V. empfiehlt als die beste Vertheidigung 4. d7-d6, es läßt sich jedoch darthun, daß 5. h2-h4, welches man bereits bei Cozio findet, und welches namentlich von Lewis ausgeführt worden ist, den Bauer wieder gewinnt oder wenigstens dem Weißen ein sehr gutes Angriffsspiel verschafft. Ebenfalls unwirksam erweisen sich 4. Lf8—c5 und 4. Dd8—e7, denn gegen beide zieht Weiß mit Vortheil 5. d2—d4; nimmt hierauf Schwarz 5. De7—e4†, so bringt Weiß seinen König nach f2 und droht, die feindliche Dame mit dem Zuge Th1—e1 zu erobern.

Man vergleiche zu diesem Abschnitte:

Greco, 1784, S. 98.
Bertin, 1735, S. 18.
Lolli, S. 235.
Cozio I., S. 44, 120, 161.
Ponziani, 1782, S. 125.
Amateurs, 1786, S. 235.
Allgaier, Tab. V.
Lewis, 1842, S. 150—152.
" II., 1834, S. 188—200.
" Treatise, S. 289—297.
Walker, 1841, S. 114, 115.
De la Bourdonnais, S. 92, 105.

Sämmtliche eben genannte Schriftsteller, aus denen wir unsere nachfolgende Darstellung zum großen Theil entlehnen, sprechen über den Gegenstand dieses Abschnitts ungefähr dieselben Ansichten wie wir aus, und diesen hat sich auch Jänisch in Band II. seiner Analyse angeschlossen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

§. 1.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / f7-f6 [1]	Sf3-g5: / f6-g5:	Dd1-h5† / Ke8-e7	Dh5-f7† / Ke7-d6	Df7-d5† / Kd6-e7	Dd5-e5† / ‡	
2.	. .	. .	/ d7-d5	Dd1-h5† / Ke8-d7	Sg5-f7 / Dd8-e8	Dh5-d5‡ / Lf8-d6	Sf7-h8: /	+ / —

§. 2.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / c7-c6 [2]	[h2-h4] / g5-g4	Sf3-e5 / d7-d5	e4-d5: / c6-d5:	Lc4-b5† / Lc8-d7	Se5-d7: / Sb8-d7:	Dd1-g4: /
2.	. .	. .	. .	/ Dd8-e7	d2-d4 / d7-d5	e4-d5: / c6-d5:	Lc4-b5† / Lc8-d7	Lb5-d7‡ / Sb8-d7:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	/ Sg8-h6	Se5-g4: [3] / Sh6-g4:	Dd1-g4: / d7-d5	Dg4-f4: / d5-c4:	Df4-e5† / Dd8-e7
5. 6.	. .	. .	e4-e5 [5] / d7-d5	e5-d6: / Lf8-d6:	o—o / g5-g4 [6]	/ +	Dg4-h5 / d5-c4:	Dh5-e5† / Dd8-e7
7.	. .	. .	o—o / d7-d5	e4-d5: / c6-d5:	Dd1-e2† / Lc8-e6	Lc4-b5† / Sb8-c6	De2-e5 / Dd8-f6	De5-g5: / Lf8-c5†
8.	. .	. .	/ d7-d6	d2-d4 / h7-h6	g2-g3 / g5-g4	Lc1-f4: / g4-f3:	Dd1-f3: / [7]	+ /
9.	. .	. .	/ Lf8-g7	e4-e5 / d7-d5	e5-d6: / Dd8-d6:	Dd1-e2† /	+ / —	

§. 3.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / d7-d6 [8]	h2-h4 / g5-g4	Sf3-g5 / Sg8-h6	d2-d4 [9] / f7-f6	[Lc1-ff4:] / f6-g5:	Lf4-g5: [10] / Lf8-e7	Lg5-h6: / Le7-h4‡
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	h4-g5: / Sh6-g8	Dd1-d3 / Lf8-g7
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sh6-f7	g5-g6 / Sf7-g5
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	Sg5-e6 / Dd8-e7	d4-d5 / Lc8-e6:	— / —
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

[1]) Diese Deckung, welche schon im vorhergehenden Abschnitte als schlecht anerkannt wurde, ist es auch hier.

[2]) Der Zug 4. c7—c6 ist zwar nicht so gut wie 4. Lf8—g7, kann jedoch ohne Gefahr für Schwarz gemacht werden.

[3]) Weiß könnte hier auch ein Spiel in der Art des Allgaier'schen Gambits machen, indem er auf f7 mit Springer und Laufer schlüge.

[4]) Wollte Weiß jetzt nicht mit dem Könige nach g1 zurück gehen, so müßte er g2—g3 ziehen, würde dann aber durch 15. Dd6—e6 in große Verlegenheit gerathen.

[5]) Dieser Zug ist bei Allgaier angegeben, er ist aber nicht gut, weil 5. d7—d6 darauf folgt.

[6]) Allgaier, 1841, S. 104, sagt beim 7ten Zuge des Weißen wohl mit Unrecht, daß dieser ein besseres Spiel bekomme.

[7]) Schwarz ist zwar um einen Offizier stärker als Weiß, steht aber sehr beengt.

[8]) Allgaier, Tab. V. 1841, S. 102, erklärt mit Unrecht diesen Zug für sehr gut, weil er annimmt, daß 5. c2—c3, welches mit 5. h7—h6 beantwortet wird, folgen müsse.

[9]) Schon S. 246, in Eröffnung 5, Abschn. I. §. 2. No. 1, sind wir zu dieser Stellung ge-

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
+							
—							
o—o	d4-e5:	Dd1-d5:	Dd5-b5†	Db5-b7‡	Db7-c6†	Tf1-f4:	+
Sd7-e5:	De7-h4:	g4-g3	Ke8-e7	Ke7-e6	Ke6-e7		—
. .		Lc1-f4:	Dd1-d5:	Lf4-g5	+		
	h7-h5	De7 h4:	Ta8-c8		—		
De5-h8:	Ke1-f1	Kf1-g1	Kg1-h2	Kh2-g1[4])	—		
De7-e4‡	De4-f5†	Df5-c5†	Dc5-d6†	Dd6-c5†	—		
De5-h8:	Ke1-f2	+					
De7-e4‡							
Kg1-h1	Sf3-g5:	+					
Df6-g5:							
Ke1-d2	Kd2-d3	Th1-h6:	Dd1-d2	+			
Lh4-g5†	Lg5-h6:	Dd8-g5					
Dd3-b3	Lc4-f7†	e4-e5	Db3-b5†	e5-e6 †	Db5-c5†	+	
Sg8-e7	Ke8-d7[11])	d6-d5[12])	Se7-c6	Kd7-e7		—	
Th1-h5	Lc4-f7†	Dd1-g4‡	Dg4-f3	+			
Sg5-e4:	Ke8-d7[13])	Kd7-c6		—			
	Lc4-e6:[14])	Lf4-g5	d4-d5	Lg5-f6	Dd1-d4	Th5-h8:	Lf6-h8: +
Sg5-e6	Lc8-e6:	Dd8-d7	Le6-g8	Lf8-g7	h7-g6:	Lg7-h8:	
. .	. .		Th5-h7:	g6-h7:	Lg5-e7:	d4-d5	Dd1-g4:
		[Lf8-e7]	Th8-h7:	Ke8-f7	Kf7-e7:	Le6-f7	Dd8-h8[15]) +
. .	[Dd1-g4:]	Lf4-g5	Lc4-e6:	Dg4-e6‡	Lg5-f6	+	
	Dd8-e7	De7-d7	Dd7-e6:	Lc8-e6:	—		
. .	. .		Dg4-c8‡	Dc8-d8‡	Th5-g5:	Sb1-d2	+
		Se6-g5:	De7-d8	Ke8-d8:	h7-g6:		—
. .		Sb1-c3	g6-h7:	+			
	Dd8-d7	Lf8-g7					
. .		Lc4-f7†	Dg4-f4:[16])	+			
	Se6-f4:	Ke8-e7					

kommen. Uebrigens vergleiche man noch §. 1. des Abschnitts V.

[10]) Dieses scheint stärker als 9. h4—g5: zu sein, da wir den Zug aber schon früher ausgeführt haben, so wollen wir hier besonders 9. h4—g5: betrachten.

[11]) Auf 12. Ke8—f8 folgt 13. Th1—f1.

[12]) Der Bauer darf nicht nehmen, da die Dame auf e6 Mat geben würde. Zieht Schwarz aber 13. Dd8—f8, so Weiß 14. Sb1 nach c3 und rochirt auf die lange Seite.

[13]) Auf 14. Ke8—e7 gewinnt Weiß durch 15. Dd1—e2.

[14]) Besser ist 12. Dd1—g4:.

[15]) Die Folge würde nun etwa sein:

19.	Dg4—h4†	Ke7—e8
20.	Sb1—c3	Lf7—g6
21.	o—o—o	Dh8—h7:
22.	Dh4—h7:	Lg6—h7:
23.	Td1—h1	Lh7—g8
24.	Sc3—b5	Sb8—a6,

Schwarz ist sehr beschränkt, hat aber keinen Angriff mehr zu befürchten und kann daher sein Spiel allmälig befreien.

[16]) W. kann auch das Spiel durch stetes Schach mit der D. auf g5 und f5 remis machen.

Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
10.	(Sg1-f3) / (g7-g5)	(Lf1-c4) / (d7-d6)	(h2-h4) / (g5-g4)	(Sf3-g5) / (Sg8-h6)	(d2-d4) / Lf8-g7	Lc1-f4: / Sb8-c6	Lf4-e3 / Sc6-a5	Lc4-d3 / o—o
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sc6-e7	Sb1-c3 / c7-c6
§. 4.								
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / Lf8-c5:[2])	d2-d4 / Lc5-b6	o—o[3]) / h7-h6	g2-g3 / f4-g3:[4])	Lc4-f7† / Ke8-f7:[5])	Sf3-e5† / Kf7-e7	Tf1-f7† / Ke7-d6[6])
§. 5.								
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / Dd8-e7[8])	[d2-d4] / De7-e4†	[Ke1-f2] / De4-f5[9])	Th1-e1† / Lf8-e7	Te1-e5 / Df5-g4	Lc4-f7† / Ke8-f7:	Sf3-g5† / Dg4-g5:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke8-f8	Lf7-g8: / Th8-g8:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Df5-f6	Sb1-c3 / d7-d6	Sc3-d5 / Df6-g7
4.	. .	. .	/ Lf8-g7	Sb1-c3 / g5-g4	o—o[10]) / g4-f3:	Sc3-d5 / f3-g2:	Tf1-f2[11]) / De7-d8	Lc1-f4: / d7-d6
5. 6.	. .	. . .	. .	/ c7-c6	o—o / h7-h6[14])	e4-e5 /	+	. .
§. 6.								
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / [h7-h6][15])	Sf3-e5[16]) / Th8-h7[17])	d2-d4[18]) / d7-d6	Se5-f7:[19]) / Th7-f7:	Lc4-f7† / Ke8-f7:	h2-h4 / Dd8-f6	Sb1-c3 / c7-c6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Sg8-f6[20])]	h4-g5 / h6-g5:
3.	. .	. .	. .	. .	Se5-d3 / Sg8-f6	e4-e5[22]) / d6-e5:	d4-e5:[23]) / Lc8-g4	Dd1-d2 / Dd8-e7
4.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4	Dd1-d2 / Sf6-e4	Dd2-a5 /
5.	. .	. .	. .	. .	. .	/ d6-d5	Lc4-b5† / Lc8-d7	e5-f6: / Ld7-b5:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ c7-c6	e5-f6: / c6-b5:
7.	. .	. .	d2-d4 / d7-d6	c2-c3 / Sg8-e7	h2-h4 / g5-g4	Sf3-h2[24]) / Se7-g6	Sh2-g4: / Sg6-h4:	o—o / f4-f3

[1]) Die Variante No. 11 bildet den Anfang einer Correspondenzpartie zwischen den Clubs zu München und Augsburg, welche im Palamède, 1842, II. S. 63. mitgetheilt ist. Es wird dort beim 11ten Zuge bemerkt, daß 11. Lg7—c3† und dann 12. c6—c5 das beste Spiel für Schwarz gewesen wäre, jedoch würde auch hierdurch Weiß nicht in Nachtheil gekommen sein.

[2]) 4. Lf8—c5 ist nicht gut, gehört aber zu denjenigen Zügen, welche man schwache Spieler häufig in der Vertheidigung der Gambitspiele machen sieht.

[3]) Der einfachste Zug wäre hier 6. h2—h4, denn dadurch würde Schwarz genöthigt, entweder g5—g4 zu ziehen, oder den Bauer f4 zu vereinzeln.

[4]) Auf 7. g5—g4 folgt 8. Sf3—e5.

[5]) Geht der König, statt zu nehmen, nach e7, so folgt 9. Sf3—e5.

[6]) Geht Schwarz 10. Ke7—e8, so gewinnt Weiß durch 11. Dd1—h5.

[7]) Nach e6 geht der König nicht, weil Weiß 12. Dd1—f3 ziehen würde.

[8]) Schw. spielt nicht gut, indem er die Dame vor seinen König stellt. Der Zweck des Zuges 4. Dd8—e7 ist, Weiß zu einer Deckung des Bauers e4 zu veranlassen.

[9]) Zöge Schwarz 6. Sg8—e7 oder 6. De4 nach c6, so spielte Weiß dagegen 7. Lc4 nach f7†; auf 6. Lf8—e7 folgt aber 7. Sf3—g5:.

[10]) Durch das Preisgeben des Springers, wovon später noch mehre Beispiele vorkommen (namentlich s. Gambit des Muzio), gewinnt Weiß stets ein Tempo und bringt seinen Thurm ins Spiel.

[11]) Weiß nimmt die Dame nicht, weil Schwarz bei guter Position zwei Springer und einen Thurm bekäme, und also besser stände.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
Dd1-d2	c2-c3	Sg5-f3	Le3-h6:	+				
Sa5-c6	Dd8-e7	g4-f3:						
d4-d5	Le3-d4	Ld4-e5:	e4-d5:	+				
c6-d5: [1])	Lg7-e5	d6-e5:						
Se5-c4†	Lc1-e3	Sc4-e5†	Sb1-c3	e4-d5:	+			
Kd6-c6 [7])	d7-d5	Kc6-d6	c7-c6		—			
Te5-g5:	Dd1-h5†	h2-h4	+					
Le7-g5:	Kf7-f6		—					
Dd1-d3	Te5-f5†	h2-h3	Kf2-f1	Sb1-c3	Dd3-f5:	Lc1-f4:	+	
Tg8-g7	Kf8-g8	Dg4-g3†	d7-d6	Lc8-f5:	g5-g4		—	
Sd5-c7‡	Te5-e7:	Sc7-a8:	+					
Ke8-d8	Sg8-e7:		—					
Dd1-h5	Lf4-g5	Tf2-f7:	Sd5-e3 [13])	+				
c7-c6 [12])	Dd8-d7	Lg7-d4‡		—				
	Lf4-g5	Sd5-c7‡	Lc4-e6:	+				
Lc8-e6	Dd8-d7	Dd7-c7:		—				
Th1-f1	g2-g3	Tf1-f2	h4-g5:	g3-f4:	Lc1-f4:	Dd1-f3	Ke1-d2	Df3-h3: +
Sg8-e7	Lc8-h3	Kf7-g7	h6-g5:	g5-f4:	Df6-g6	Dg6-g1†	Dg1-a1:	—
g2-g3	Dd1-d3							
Lc8-g4	Dd8-e7 [21])	+						
o-o	Dd2-a5	—						
Sf6-e4	Se4-c5	+						
+								
Dd1-e2†	+							
	—							
h2-h4	h4-g5:	Dd1-e2†	De2-e7‡	Lc1-f4:	Sb1-c3	+		
Dd8-f6:	Df6-g5:	Dg5-e7	Lf8-e7:	h6-h5				
g2-f3:								
h6-h5	+							

12) Sollte der Laufer den Bauer d4 schlagen, so spielt Weiß 12. Lf4—e3 dagegen.

13) Wenn Weiß den Bauer g2 nimmt, tauscht Schwarz auf h3 die Damen; daher ist 14. Sd5—e3 besser, als 14. Kg1—g2:.

14) Wenn Schwarz den Springer f3 angreift, wird ihn Weiß opfern; zieht aber der Bauer b7—b5—b4, so weichen Laufer und Springer aus, und Schwarz hat, ohne Nutzen, seinen linken Flügel geschwächt.

15) Der Zug 4. h7—h6 ist zwar nicht vollkommen so gut, wie 4. Lf8—g7, kann aber doch auch mit Vortheil geschehen.

16) Es bleibt für Weiß die Wahl, entweder diesen Angriff zu machen, welchen der Zug 4. Lf8—g7 verhindert hätte, oder irgend einen von denjenigen Zügen zu spielen, welche er auf 4. Lf8—g7 gezogen hätte, und welche in den folgenden Abschnitten näher betrachtet werden.

17) Auf diese Art ist der Thurm gleich wirksam, steht aber in der Folge nicht günstig.

18) Ponziani, 1782, S. 125. bemerkt, daß dieser Zug stärker, als 6. Dd1—h5 sei: Tratto migliore della D. a 5. del R. di Re (Dd1—h5); perchè il Nero passando la D. a 2. del Re (6. Dd8—e7), farebbe una valida difesa.

19) Dieses Opfer ist unzeitig, Weiß thut besser, mit dem Springer nach d3 zu gehen.

20) Durch diesen Zug wird es den Schwarzen gelingen, ihren Vortheil zu behaupten.

21) Den Bauer g3 zu nehmen, ist gefährlich.

22) Zieht Weiß 8. Sb1—c3, so kann Schw. 8. Dd8—e7 oder 8. Lc8—e6 ziehen.

23) Nimmt der Springer, so folgt 9. Lc8—f5.

24) Hier und in allen ähnlichen Fällen kann man den Springer opfern, wodurch man dann einen starken Angriff erhält und nicht selten das Spiel gewinnt.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt IV.

No. I.

	Hanstein.	M.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	Dd8—e7
5.	d2—d4	Lf8—g7
6.	o—o	f7—f6
7.	Sb1—c3	c7—c6
8.	e4—e5	f6—e5:
9.	Lc4—g8:	Th8—g8:
10.	d4—e5:	g5—g4
11.	Lc1—f4:	g4—f3:
12.	Dd1—f3:	Sb8—a6
13.	Sc3—e4	h7—h6
14.	e5—e6	Lg7—d4†
15.	Kg1—h1	d7—e6:
16.	Ta1—d1	e6—e5
17.	Df3—h5†	Ke8—d8
18.	Lf4—e5:	Lc8—g4
19.	Td1—d4‡	Kd8—c8
20.	Dh5—f7	De7—f7:
21.	Tf1—f7:	Tg8—d8
22.	Td4—d8‡	und gewinnt.

No. II.

	Hanstein.	v. H. u. d. L.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	h7—h6
5.	Sf3—e5	Th8—h7
6.	h2—h4	d7—d6
7.	Se5—f3	g5—g4
8.	Sf3—d4	Sg8—f6
9.	d2—d3	Sf6—h5
10.	Sd4—e2	f4—f3
11.	g2—f3:	g4—f3:
12.	Se2—f4	Lc8—g4
13.	Ke1—f2	Lf8—e7
14.	Sf4—h5:	Lg4—h5:
15.	Lc1—f4	Le7—h4‡
16.	Kf2—e3	Lh5—g4
17.	Sb1—d2	Lh4—g5
18.	Sd2—f3:	Lg5—f4‡
19.	Ke3—f4:	h6—h5
20.	Dd1—e2	Sb8—d7
21.	d3—d4	Dd8—f6†
22.	Kf4—e3	o—o—o
23.	Ta1—f1	Df6—h6†
24.	Ke3—d3	f7—f5
25.	e4—f5:	d6—d5
26.	Lc4—d5:	Sd7—c5†
27.	d4—c5:	Td8—d5‡
28.	Kd3—c3	Td5—c5‡ und

Schwarz gewinnt.

No. III.

	v. H. u. d. L.	Hanstein.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	h7—h6
5.	o—o	Sg8—e7
6.	g2—g3	Se7—g6
7.	g3—f4:	g5—f4:
8.	d2—d4	d7—d6
9.	c2—c3	c7—c6
10.	Dd1—b3	Dd8—e7
11.	Kg1—h1	h6—h5
12.	e4—e5	d6—d5
13.	Lc4—d3	Lf8—h6
14.	Db3—c2	De7—e6
15.	c3—c4	Lc8—d7
16.	Sb1—c3	Th8—g8
17.	Tf1—g1	De6—h3
18.	Dc2—f2	Ld7—g4
19.	Ld3—e2	Sg6—e7
20.	Sf3—e1	Se7—f5
21.	Lc1—f4:	Lh6—f4:
22.	Df2—f4:	Sb8—d7
23.	c4—d5:	o—o—o
24.	d5—c6:	Lg4—e2:
25.	c6—d7‡	Kc8—d7:
26.	Sc3—e2:	Tg8—g6
27.	Se1—f3	Td8—g8
28.	Sf3—g5	Dh3—d3
29.	Ta1—d1	Dd3—c2
30.	Td1—d2	und gewinnt.

Eröffnung 5. Abschnitt V.

Gambit des Calabresen und des Philidor.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$ 2. $\frac{\text{f2—f4}}{\text{e5—f4:}}$ 3. $\frac{\text{Sg1—f3}}{\text{g7—g5}}$ 4. $\frac{\text{Lf1—c4}}{\text{Lf8—g7}}$

	5.	6.	7.	
§. 1.	5. h2—h4 / g5—g4	. . . .	. . . .	Tab. 37. Col. 22—24.
§. 2.	5. —— / h7—h6	6. d2—d4 / c7—c6	. . . .	Tab. 37. Col. 18—21.
§. 3.		6. —— / d7—d6	7. Sb1—c3 / c7—c6	Tab. 38. Col. 2— 6.
§. 4.			7. —— / g5—g4	
§. 5.			7. c2—c3 / Sb8—c6	Tab. 37. Col. 27.
§. 6.			7. —— / Lc8—g4	
§. 7.			7. —— / g5—g4	
§. 8.			7. —— / Sg8—f6	
§. 9.			7. —— / c7—c6	Tab. 37. Col. 6—16.
§. 10.			7. —— / Dd8—e7	

In der allgemeinen Einleitung zu den Gambitspielen bemerkten wir, daß 4. Lf8—g7 der sicherste Vertheidigungszug sei: wir wollen jetzt den Beweis dieser Behauptung in Abschnitt V. und VI. liefern. Den gewöhnlichen durch Philidor empfohlenen fünften Zug des Angreifenden, 5. h2—h4, welcher Schwarz nöthigt 5. h7—h6 dagegen zu thun, weil 5. g5—g4 und 5. f7—f6 nicht rathsam sind, betrachten wir in dem erstern Abschnitte. Alle übrigen fünften Züge des Weißen bilden den Gegenstand des nächsten Abschnitts. Weiß setzt nach 5. h2—h4 h7—h6 den Angriff nun mit 6. d2—d4 fort, worauf Schwarz nicht 6. c7—c6 oder 6. g5—g4, sondern 6. d7—d6 antwortet. Erst auf den Zug 7. c2—c3 folgt mit Vortheil g5—g4, obgleich hier auch einige andere Züge nicht unrichtig sind. Hat Weiß 7. Sb1—c3 und Schwarz dagegen c7—c6 gezogen, so kann nun der Bauer g5 und demnächst der Thurm h8 getauscht werden, worauf entweder 10. Ke1—f2 oder 10. Sf3 nach e5 erfolgt. Der letztere Zug ist ein interessantes aber verwegenes Opfer, dem wir den Namen des Gambit des Calabresen beilegen. Weit nachhaltiger ist der besonders von Philidor ausgeführte und nach ihm benannte Angriffszug, 7. c2—c3, denn er gestattet der Dame den überaus wichtigen Ausgang nach b3, und hält so den Lc8 zur Deckung für b7 auf seinem Felde zurück. Philidor geht indessen zu weit, wenn er das Spiel sogar für remis erklärt, denn außer 7. g5—g4 wird Schwarz auch durch 7. Dd8 nach e7, 7. Sb8—d7 und, jedoch hier mit größerer Schwierigkeit, durch 7. c7–c6, sein Uebergewicht behaupten. — Neben der ersten Gambitpartie des Philidor vergleiche man:

Greco, 1784, S. 96.
Salvio, (Sarratt, 1813) S. 317.
Cozio, I. S. 91, 117, 125, 156, 180, 339.
" II. S. 269, 367.
Bertin, S. 18.
Lolli, S. 234, 367.
Ponziani, 1782, S. 124, 134.
Sarratt, 1808, I. S. 136, 146, 148, 152, 159.
" 1808, II. S. 63.
Walker, 1841, S. 118, 119.
Lewis, 1834, S. 201—205; 1842, S. 153.
Pratt, (Studies 1825) S. 237.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1.	h2-h4 / g5-g4	Sf3-g5 / Sg8-h6	d2-d4 / f7-f6	Lc1-f4: / f6-g5:	Lf4-g5: / Lg7-f6	Lg5-h6: / Lf6-h4‡	Ke1-d2 / Lh4-g5†	Kd2-d3 /	— / —
2.	. .	. .	. .	/ d7-d6	Sg5-e6 / Lc8-e6:	Lc4-e6: / Dd8-e7	d4-d5 /	+ /	
3.	. .	. .	. .	/ d7-d5	Lc4-d5: / f6-g5:	h4-g5:[1]) / Sh6-g8	c2-c3 / Sg8-e7	Ld5-c4 /	— / —
4.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sh6-f7	Ld5-f7‡ / Ke8-f7:	o—o / Kf7-e8	c2-c3[3]) /
5.	. .	. .	/ Sb8-c6	c2-c3 / d7-d6	Lc1-f4: / Sc6-a5	Lc4-d3 / f7-f6	Dd1-d2 / Sh6-g8	d4-d5 / c7-c5	Ld3-b5† / Ke8-e7
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ b7-b6	b2-b4 / Sa5-b7

§. 2.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1.	h2-h4 / [h7-h6]	d2-d4 / c7-c6[3])	e4-e5 / d7-d5	e5-d6: / Dd8-d6:	h4-g5: / h6-g5:	Th1-h8: / Lg7-h8:	Sf3-g5: / Dd6-e7†	Dd1-e2 / De7-e2‡[4])	Ke1-e2: / Lc8-g4†
2.	. .	. .	/ b7-b5	Lc4-b3 / a7-a5	a2-a4 / b5-b4	Sb1-d2 / Lc8-a6	Sd2-e4 / Dd8-b6	Se4-d6† / [5])	+ / —
3.	. .	. .	Dd1-d3[6]) / d7-d5	e4-d5: / c6-d5:	Lc4-b5† / Sb8-c6[7])	h4-g5: / h6-g5:	Th1-h8: / Lg7-h8:	Dd3-h7 /	+ / —
4.	. .	. .	/ Sg8-e7	e4-e5 / Se7-g6[8])	Lc4-f7‡ / Ke8-f7:	Dd3-f5† / Kf7-g8	Df5-g6: /	+ / —	

§. 3.

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1.	h2-h4 / h7-h6	d2-d4 / [d7-d6[9])]	Sb1-c3[10]) / c7-c6[11])	h4-g5: / h6-g5:	Th1-h8: / Lg7-h8:	Sf3-e5[12]) / d6 e5:[13])	Dd1-h5 / Dd8-f6	d4-e5: / Df6-g7	e5-e6 / Sg8-f6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
3.	. .		. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

[1]) Wenn Weiß mit dem Laufer nimmt, wird Schwarz seine Dame nach d6 ziehen und nachher den Laufer von d5 vertreiben.

[2]) Weiß hat zwar nur zwei Bauern für den geopferten Springer erlangt, da diese aber das Centrum einnehmen und Schwarz nicht mehr rochiren kann, stehen die Spiele wohl gleich.

[3]) Dieser Zug ist gut, wenn man nach italienischer Regel mit passar battaglia der Bauern spielt, er ist aber bei den von uns angenommenen Spielregeln nicht zu empfehlen.

[4]) Auf 12. Lh8—d4: folgt 13. Lc4—f7‡ Ke8—f8; 14. Sb1—c3.

[5]) Die Züge des Schwarzen, welche sich bei Philidor, 1803 S. 63, finden, sind nicht gut. Wir geben sie nur, um zu zeigen, wie der Angreifende suchen muß, mit seinem Damenspringer nach e4 zu gelangen, und, wo möglich, sich auf f6 oder d6 zu postiren.

[6]) Diesen Zug findet man bei den italienischen Schriftstellern, z. B. Ponziani, 1782, S. 135; er ist aber nicht so gut wie 7. e4-e5.

[7]) Schwarz muß hier mit dem Könige nach f8 gehen, wird dann aber im Stande sein, den Bauer, welchen er vor hat, zu behaupten.

[8]) Zieht Schwarz 8. d7—d5, so bekommt Weiß mindestens seinen Gambitbauer bei besserer Stellung zurück.

[9]) Dieser Zug ist offenbar rathsamer als 6. g5 nach g4, weil Weiß den angegriffenen Spr. stehen lassen und 7. Lc1—f4: thun würde; sollte dann Schwarz den Spr. nehmen, so

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. Lf8—g7.

14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
— / —								
b2-b4 / c5-b4:	c3-b4: / f6-g5:	Lf4-g5† / Lg7-f6	b4-a5: / h7-h6	Lg5-f6† / Sg8-f6:	Lb5-d3	+		
Sg5-e6 / Lc8-e6:	d5-e6:	+						
Ke2-f1 / Lh8-d4:	Lc4-f7† / Ke8-f8	Lf7-e6 / Lg4-h5	+					
e6-f7† / Ke8-f8[14]	Lc1-f4: / Kf8-e7	Lf4-d6†[13] / Ke7-d7	Dh5-h8: / Dg7-h8:	f7-f8D / Dh8-h1†	Ke1-f2 / Sf6-g4†	Kf2-f3	+ / —	
. .	. .	Ke7-d6:	e4-e5† / Kd6-c7	e5-f6: / Dg7-f6:	o—o—o / Sb8-d7	Td1-f1 / Df6-g7	Tf1-h1	+
. .	. .	. .	Kd6-e5:	f7-f8D / Sf6-h5:	Df8-c5† / Ke5-f6[16]	Sc3 e4†[17] / Kf6-g6	+ / —	
. .	. .	. .	. .	Dg7-f8:	Dh5-g5† / Ke5-d4	Sc3-e2† / Kd4-c4:	b2-b3† / Kc4-b4	a2-a3† / +
. .	. .	. .	. .	. .	Ke5-d6	Dg5-f4† / Kd6-e7	o—o—o	+
. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kd6-c5	b2-b4† / Kc5-b4:	Ta1-b1† / Kb4-a5[18]
. .	. .	. .	. .	. .	Lc8-f5	Dg5-g3† / Ke5-d4	Sc3-e2† / Kd4-c4:	Dg3-b3† / Kc4-c5[19]

nimmt die Dame den Bauer f3 u. Schw. kann nicht, ohne einen Stein zu verlieren, den Bauer d4 mit dem Laufer schlagen.

[10]) Der Zug 7. c2—c3 ist besser als 7. Sb1 nach c3, da er der Dame einen Ausgang verschafft und das Centrum deckt, während der Springer auf c3 ganz müßig steht.

[11]) Der Zug 7. c7—c6 ist zwar nicht nothwendig, jedoch ist es fraglich, ob es hier einen kräftigeren Zug giebt. Man könnte etwa 7. g5—g4, 7. Sb8-c6 oder 7. Lc8—e6 ziehen; gegen den letzteren Zug Lc8—e6 würde Weiß am besten 8. Dd1-e2 spielen.

[12]) Geht Weiß mit dem Springer nach h2, so spielt Schw. entweder 10. Sg8—f6 oder 10. Lh8—g7. Der Zug 10. Sf3—e5 ist nicht richtig, aber sehr sinnreich; er rührt von Greco her, weshalb wir das Spiel „Gambit des Calabresen" nennen.

[13]) Man könnte auch den Spr. mit dem Laufer nehmen, es ist dies aber nicht nothwendig.

[14]) Der König mußte nach e7 gezogen werden.

[15]) Weiß könnte auch den Bauer g5 nehmen.

[16]) Auf Ke5—f4 thut Weiß 20. o—o—o.

[17]) Weiß giebt im 24ten Zuge Mat.

[18]) Es würde folgen: 23. Lc4—e2 b7—b5 24. Df4—c7†, oder 23. Df8—a3 24. Df4—d2. Weiß kann auch 24. Df4-g5† thun, und den Springer, wenn er auf d5 vorsetzt, mit dem Springer schlagen.

[19]) Es folgt noch 23. Db3—a3† Kc5—d5 24. Da3—f8: und Weiß gewinnt.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:
3. Sg1—f3. g7—g5.

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
8.	(Sb1-c3) / (c7-c6)	(h4-g5:) / (h6-g5:)	(Th1-h8:) / (Lg7-h8:)	(Sf3-e5) / (d6-e5:)	(Dd1-h5) / (Dd8-f6)	(d4-e5:) / (Df6-g7)	(e5-e6) / (Sg8-f6)	(e6-f7‡) / [Ke8-e7]
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke8-d8
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Lc8-e6:]	Lc4-e6: / Sg8-f6
12.	. .	. .	. .	Ke1-f2[2]) / g5-g4	Dd1-h1 / [Lh8-g7[3])]	Dh1-h5 / d6-d5	e4-d5: / g4-f3:	Lc1-f4: / Sg8-f6
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sc3-d5: / g4-f3:[4])	Sd5-b6 / Dd8-d4‡
14. 15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [c6-d5:]	Lc4-d5: / Dd8-e7
17.	. .	. .	. .	. .	/ Dd8-f6	e4-e5 / Df6-g7	Sf3-g5 / Dg7-g5:[7])	Dh1-h8: / d6-d5
18.	. .	. .	. .	. .	. .	/ d6-e5:	Sf3-e5: / Lc8-e6	Sc3-e4 / Df6-g7[9])
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-h6	Sc3-c4 / Df6-g7
20.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Df6-h6	Dh1-h6: / Sg8-h6:	Lc1-f4: / g4-f3:
21.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sh6-f5
22.	. .	. .	. .	. .	/ g4-f3:	Dh1-h8: / Dd8-g5	Lc1-f4:[11]) / Dg5-f4:	Dh8-g8‡ / Ke8-e7
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dg5-g2‡	Kf2-e3 / Lc8-e6
§. 4. 1.	Sb1-c3 / g5-g4[13])	Sf3-g1 / Lg7-f6	Lc1-f4: / Lf6-h4‡	g2-g3 / Lh4-g5	Dd1-d2 / Lg5-f4;	Dd2-f4: / Dd8-f6	Sg1-e2 / Df6-f4:	Se2-f4: /
2.	. .	Lc1-f4: / g4-f3:	Dd1-f3:[14]) / Lg7-d4:[15])	o—o—o / Ld4-c3:	Lf4-e5 / Th8-h7[16])	Df3-g3[17]) / Lc3-e5:	Dg3-g8‡ / Ke8-e7	Dg8-h7: / Dd8-f8

1) Der Calabrese, bei Hirschel S. 71., läßt hier Schwarz den König nach e7 ziehen, worauf dann 18. Dc4—b4† gewinnt.

2) Der Zug des Königs hat den Zweck, der Dame den Angriff auf den Laufer h8 möglich zu machen, ohne darum einen Stein zu opfern. Schwarz kann aber mit Vortheil darauf 10. Lh8—g7, 10. Sg8—f6 oder 10. g5—g4 ziehen.

3) Dies ist wohl der einzige Zug, welcher den Weißen nicht gestattet, den Bauer wieder zu gewinnen.

4) Noch besser scheint 13. c6—d5: zu sein.

5) Weiß kann den B. f3 mit dem Könige nehmen, wird aber dennoch im Nachtheil bleiben.

6) Es würde etwa folgen: 23. Lc4—d3 De4 nach e6, nimmt nachher die weiße Dame den Springer auf g8, so giebt Schwarz mit seiner Dame Schach, bis er auf der Linie g steht und mit dem Lg7 ein Abzugsschach bieten kann. Erobert aber Weiß den Th. a8, so verliert er ebenfalls, weil der Bauer f3 nach f1 kommen wird.

7) Wenn Schwarz hier 13. d6—d5 zieht, so hat Weiß die Wahl, ob er den Laufer für zwei Bauern opfern, oder ob er ihn nach d3 zurückziehen will; in beiden Fällen ist das weiße Spiel sehr gut.

8) Weiß kann den Laufer auch hier nach d3 zurückziehen.

4. Weiß: Lf1—c4 Schwarz: Lf8—g7.
5. h2—h4. h7—h6.
6. d2—d4. d7—d6.

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	
Dh5-e2 / Lc8-g4	De2-d3 / Sb8-d7	Dd3-d4 / Sf6-h5	— / +	. .	. .	. .	. .	
/ Lc8-e6	Lc4-e6: / Ke7-e6:	De2-c4† / Ke6-d7[1])	Dc4-b4 / Sb8-a6	Db4-b7‡ / Sa6-c7	Lc1-f4: / g5-f4:	o—o—o† /	+ . . /	
Dh5-g5: / Sb8-d7	Lc1-f4: /	+ /			. .	. .	. .	
Le6-f7‡ / Ke8-e7	Dh5-g6 / Dg7-f7:	— / +						
— / +								
Kf2-e1[5]) / Dd4-g1†	Ke1-d2 / Dg1-g2‡	Kd2-d1 / Dg2-g1†	Kd1-d2 / Dg1-d4†	Kd2-e1 / Dd4-e4‡	Ke1-d1 / Lc8-e6	Lc4-d3 / f3-f2	— / +	
Kf2-f3: / Dd4-d1†	Lc4-e2 / Dd1-e2‡	Kf3-e2: / a7-b6:	/ +	. .	Ke1-f1 / Lc8-h3†	Dh5-h3: / a7-b6:	Dh3-c8† / Ke8-e7[6])	— / +
Sf3-g5 / Sg8-f6	Ld5-f7‡ / Ke8-f8	Dh5-g6 / Sf6-e4‡	Dg6-e4: / De7-e4:	Sg5-e4: / Lg7-d4‡	Kf2-f1 / Kf8-f7:	Se4-d6† / Kf7-e6	Sd6-c8: / Sb8-c6	— / +
Lc4-d5:[8]) / c6-d5:	Sc3-d5: / Ke8-f8	Sd5-f6 / Dg5-g6	Lc1-f4: /	+ / —	. .	. .	. .	
Lc4-e6: / f7-e6:	Dh1-h5† /	+ / —	. .	. .	. .	. .	. .	
Se4-d6† /	+ / —		. .	. .	. .	. .	. .	
Lf4-h6: / d6-e5:	d4-e5: / Lh8-e5:	Ta1-e1 / f7-f6	g2-f3: /	— / —	. .	. .	. .	
Ta1-h1 / Lh8-g7	Sf3-g5 / d6-d5	Lc4-d3 / Sf5-d4:	Th1-h7 / Ke8-f8	Sg5-f7: / Kf8-f7:	Lf4-h6 / Sd4-e6	Ld3-f5 / Kf7-g8	Lh6-g7: / Se6-g7:[10])	— / —
Dg8-c8: / f3-g2‡	Kf2-g2: / [12])	+ / —	. .	. .	. .	. .	. .	
Lc4-e6: / f7-e6:	Dh8-h2 /	— / —	. .	. .	. .	. .	. .	
— / —								
Th1-f1 / Lc8-e6	— / +							

[9]) Die Dame konnte nach h6 gehen, Weiß würde dann getauscht haben und die Spiele hätten sich ungefähr gleich gestellt.

[10]) Es würde folgen: 23. Lf5—c8: Sb8—a6 24. Lc8—b7: Ta8—b8, Weiß gewinnt zwar durch 25. Th7-g7‡ zwei Steine für seinen Th., wird aber die Bauern b2 u. a2 verlieren und wohl nur remis machen. Bemerken müssen wir noch, daß W. sehr gut 13. Lc1-f4: statt Dh1-h6 spielen konnte.

[11]) Weiß kann auch g2—f3: nehmen, wie in der Partie Chronicle II. S. 165 geschieht.

[12]) Schw. wird zwar oft Schach bieten, kann dem Könige aber nicht verwehren, nach c1 und b1 in Sicherheit zu kommen.

[13]) Der Zug g5—g4 scheint nicht besonders gut zu sein, weil Weiß, indem er den Spr. nach g1 zieht, immer eine etwas vortheilhaftere Stellung behauptet. Sollte Weiß aber den Springer auf f3 opfern, so wird wohl Schwarz gewinnen.

[14]) Auf 9. o—o folgt 9. Lc8—g4.

[15]) Einfacher u. besser würde 9. Lc8—e6 sein.

[16]) Durch 11. Lc3—b2‡ würde er ein Tempo verlieren, da Weiß mit dem L e5 wieder nähme und also nicht angegriffen bliebe.

[17]) Vielleicht ist es stärker, erst den Laufer c3 zu nehmen, jedoch würde Schwarz dann 12. h6—h5 ziehen und seinem Laufer c8 dadurch einen sichern Platz verschaffen.

§. 5. 1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
§. 5. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / Lf8-g7	h2-h4 / h7-h6	d2-d4 / d7-d6	c2-c3[1]) / Sb8-c6[2])	Dd1-b3 / Dd8-e7	h4-g5: / h6-g5:	Th1-h8: / Lg7-h8:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[o—o] / g5-g4	Lc1-f4: / g4-f3:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf3-h2 / f4-f3
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sc6-d8[3])	h4-g5: / h6-g5:
§. 6. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / Lf8-g7	h2-h4 / h7-h6	d2-d4 / d7-d6	c2-c3 / Lc8-g4[4])	Dd1-b3 / Lg4-h5	h4-g5: / h6-g5:	Th1-h5: / Th8-h5:
§. 7. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / Lf8-g7	h2-h4 / h7-h6	d2-d4 / d7-d6	c2-c3 / [g5-g4]	Sf3-g1 / Dd8-e7[5])	Dd1-e2 / Sg8-f6	e4-e5 / d6-e5:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-f4:[6]) / g4-f3:	Dd1-f3: / [Lc8-e6]	Sb1-d2 / Sg8-e7
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	o—o / Sb8-c6
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3 / Dd8-e7	o—o / g4-f3:	Tf1-f3: / Sb8-c6
6.	. .	. .	. .	. .	. .	/ g4-f3:[9])	Lc4-f7† / Ke8-f8	[o—o] / Lc8-g4
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lf7-h5 / f3-f2†
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke8-e7	o—o / Dd8-f8
§. 8. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / Lf8-g7	h2-h4 / h7-h6	d2-d4 / d7-d6	c2-c3 / Sg8-f6[12])	e4-e5[13]) / Sf6-e4[14])	e5-d6: / Se4-d6:	— / +
2.	. .	. .	. .	. .	. .	[h4-g5:] / Sf6-e4:	Lc1-f4:[15]) / h6-g5:	Th1-h8† / Lg7-h8:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Dd1-e2] / Ke8-d7[16])	De2-e4: / Th8-e8
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

[1]) Dieser Zug deckt das Centrum und öffnet der Dame einen Ausweg nach b3, von welchem Felde aus sie in diesem Gambit das Spiel des Gegners sehr beschränkt, indem sie f7 u. b7 zugleich bedroht u. auf b5 Schach geben kann.

[2]) Am besten scheint es uns hier, mit dem Bauer g5—g4 vorzugehen.

[3]) Der beste Zug für Schwarz scheint hier 9. a7—a6, zur Deckung des Feldes b5, und nachher Sc6—d8 zu sein.

[4]) Ginge Schw. 7. Lc8—e6, so würde Weiß den Laufer tauschen, dann 9. Dd1—b3 ziehen, und mindestens einen Bauer gewinnen.

[5]) Schw. kann auch sehr gut 8. Lg7—f6 thun.

[6]) Weiß gewinnt durch dieses Opfer zwar einen starken Angriff, jedoch hat Schwarz mehre sichere Vertheidigungen; die in No. 2. ausgeführte erscheint uns als die einfachste. Ueber die Stärke des Angriffes, bei nicht vollkommen richtiger Vertheidigung, wird man sich aus No. III. und IV. unter den Partien am Schlusse dieses Abschnitts belehren können.

[7]) Rochirt Weiß nach g1, so tauscht Schwarz den Laufer c4 und rochirt ebenfalls.

[8]) Man könnte den Bauer f7 auch mit dem Thurme von h7 aus in zwei Zügen decken.

[9]) Dies ist nicht so sicher, wie 8. D d8—e7.

[10]) Zieht Schwarz 13. d6—d5, so wird dieser Bauer mit der Dame genommen und Weiß wird vermöge seiner Bauernstärke gewinnen.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Db3-b5	Sf3-g5	Lc4-f7†	—					
g5-g4	a7-a6	De7-f7:	+					
Tf1-f3:	c3-d4:	Db3-a4†	+					
Lg7-d4†	Sc6-d4:							
g2-f3:	Tf1-f3:	Lc1-e3	Sb1-d2	—				
g4-f3:	Sc6-d8	Sg8-f6	o—o	—				
Db3-b5†	Db5-g5:	Lc1-f4:	Sb1-d2	Sf3-h2	—			
Ke8-f8	Sg8-f6	De7-e4:	De4-h7		—			
Lc4-f7†	+							
	—							
d4-e5:	—							
Sf6-h5	+							
h4-h5 7)	Sd2-c4:	Sc4-e3	—					
Le6-c4:	b7-b5	Sb8-c6	+					
e4-e5	Lf4-e5:	d4-e5:	Df3-f4	e5-f6:	Df4-e4†	Sb1-a3|	+	
d6-e5:	Sc6-e5:	Lc8-g4	h6-h5	Lg7-h6	Ke8-f8		—	
	Lf4-g5	Lc4-f7†	d4-e5:	Df3-h5	Lf7-d5†	Dh5-g5†	+	
Sf6-d7	Sd7-e5:	Ke8-f8	Sc6-e5:	h6-g5:	Kf8-e7		—	
Lc1-f4:	—							
Sc6-d8 8)	+							
Lf7-g6	Db3-b7†	Db7-b3	—					
Dd8-d7	Dd7-c6	Dc6-d7 10)	—					
Ke1-f2:	Lc1-f4:	Lh5-g6	Kf2-f3	Db3-d5:	Kf3-g4:	—		
Dd8-e7	Sg8-f6	Sf6-e4†	d6-d5	Lc8-g4†	Se4-f6†	+		
Lf7-c4	Tf1-f3:	c3-d4:	Db3-c3	Dc3-f3:	Sb1-c3			
Sb8-c6	Lg7-d4†	Sc6-d4:	Sd4-f3†	Df8-f6	Lc8-e6	+		
. .	. .	. .	. .	. .		Kg1-h1	Sc3-d5†	+
					Df6-d4†	Dd4-c4:	Ke7-d8 11)	—
Dd1-e2	De2-e4†	Sb1-d2	De4-e7†					
g5-f4:	Dd8-e7	Lc8-f5	Ke8-e7:	+				
Sf3-g5:	Dd1-h5	Lf4-g5:	Ke1-f1	Sb1-a3	—			
Se4-g5:	Lh8-f6	Dd8-e7†	Lf6-g5:	De7-f6†	+			
Sf3-e5†	o—o	d4-e5:	De4-e5:	Tf1-d1†	Td1-d8:	Lc4-f7:	+	
Lg7-e5:	h6-g5:	Te8-e5:	d6-e5:	Kd7-e7	Ke7-d8:			
	De4-d5†	Dd5-f7†	Df7-g7:	+				
d6-e5:	Kd7-e7	Ke7-d6		—				

[11]) Weiß nimmt nun 19. Lc1—f4:. Schwarz hat zwar einen Thurm voraus, kann aber seine Steine nur sehr mühsam in das Spiel bringen, so daß Weiß mindestens remis machen wird.

[12]) Dieser Springerzug gehört zu denjenigen Zügen, auf welche in der lebenden Partie nicht leicht ein Spieler fällt, indem nun die Reihe der Bauern, worin doch allein die Stärke der Vertheidigung besteht, nicht mehr genügend gedeckt wird. Es ist auch wirkich der hier angeführte Zug nicht ganz richtig, da er das Spiel nur remis macht, wir führen ihn aber weitläufig durch, weil sich daraus einige interessante Varianten ergeben, und zwar namentlich solche, in denen gezeigt wird, wie Weiß nach dem Sprengen der Bauern sein Spiel, um nicht in Nachtheil zu kommen, weiter zu führen hat.

[13]) Der richtige Zug ist 7. h4—g5:.

[14]) Schwarz könnte den Bauer e5 auch schlagen, und, wenn ihn Weiß mit dem Springer wieder nimmt, rochiren, es ist aber Sf6—e4 noch vorzuziehen.

[15]) Weiß muß 9. Dd1—e2 ziehen und kann dann remis machen.

[16]) Zieht Schwarz den Bauer nach d5, so nimmt Weiß den Bauer f4. Am besten setzt Schwarz im 9ten Zuge ebenfalls die Dame vor den König.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
6.	(h2-h4) (h7-h6)	(d2-d4) (d7-d6)	(c2-c3) (Sg8-f6)	(h4-g5:) (Sf6-e4:)	(Dd1-e2) o—o	g5-h6: Se4-g3	h6-g7: Kg8-g7: [1])	De2-d2 Tf8-e8†
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	De2-d1 Sg3-h1:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	De2-e4: Tf8-e8	Sf3-e5 Lg7-e5:	g5-g6 Lc8-e6
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— d6-e5:	g5-g6 Lc8-e6
10.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-f4: [2]) Tf8-e8	g5-g6 Lc8-e6	Lc4-e6: Te8-e6:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	— h6-g5:	De2-e4: Tf8-e8	Lf4-e5 d6-e5:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13.	. .	. .	. .	. .	. .	— Se4-g5:	Sf3-g5: h6-g5:	De2-h5 Tf8-e8†
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	— [Dd8-e7 [4])]	Lc1-f4: h6-g5:	Th1-h8† Lg7-h8:	Lf4-g5: Se4-g5:
§. 9. 1.	h2-h4 h7-h6	d2-d4 d7-d6	c2-c3 c7-c6 [5])	Dd1-b3 [6]) Dd8-e7	h4-g5: h6-g5:	Th1-h8: Lg7-h8:	Lc4-f7† De7-f7:	Db3-f7† Ke8-f7:
2.	. .	. .	. .	. .	o—o [7]) g5-g4	Lc1-f4: g4-f3:	Tf1-f3: b7-b5	Lf4-d6: b5-c4:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-d3 Lc8-g4
4.	. .	. .	. .	. .	. .	Sf3-e1 b7-b5	Lc4-d3 De7-h4: [9])	Tf1-f4: f7-f5 [10])
5.	. .	. .	. .	. .	— Lc8-e6 [11])	Lc4-e6: [12]) f7-e6:	h4-g5: h6-g5:	Sf3-g5: De7-g5:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— e6-e5

[1]) Schwarz nimmt die Dame nicht, weil er drei Officiere dagegen verlieren würde.

[2]) Dieser Zug ist noch etwas stärker als 10. De2—e4:.

[3]) Wenn der Springer nach g3 geht, so erfolgt das nämliche Spiel, wie hier.

[4]) Dadurch, daß Schwarz ebenfalls die Königin vor den König setzt, macht er das Spiel noch leichter remis, als durch die vorher ausgeführten Züge.

[5]) Diesen Zug läßt Philidor in seinem ersten Gambit machen, er scheint uns aber hier nicht unumgänglich nothwendig zu sein. Der Zug hat zum Zweck, der weiß. Dame das Schach auf b5 zu wehren, welches sie leicht nach dem Zuge 8. Dd1—b3 und dem Abtausch des Bauers g5 geben könnte; zugleich macht der Bauer c6 die Züge b7—b5 und d6—d5 möglich; endlich würde nun die Dame von e7 aus den Bauer b7, ebenso wie den Bauer f7 decken, und es kann daher der Laufer c8 frei bewegt werden. Alle diese Vortheile werden aber dadurch, daß der Bauer d6 jetzt ohne Unterstützung ist, wieder aufgehoben, und wir rathen daher nicht zu dem Zuge 7. c7—c6, obgleich wir ihn auch nicht für gefährlich halten. Sarratt, 1808, Vol. I. in der Anmerkung e zum 21ten Spiele, erklärt 7. Dd8 nach e7 für besser als c7—c6.

[6]) An dieser Stelle läßt Philidor den in No. 14. ausgeführten Zug 8. Dd1—e2 thun. Derselbe ist weniger angreifend als 8. Dd1—b3.

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. Lf8—g7.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Ke1-d1								
Sg3-h1:	+							
Lc1-f4:	Dd1-d2							
Dd8-f6	Df6-g6	+						
Lc4-e6:	g6-f7†	Ke1-d1	De4-h7†	Lc1-f4:	g2-g3	—		
Te8-e6:	Kg8-f7:	d6-d5	Le5-g7	Dd8-f6		—		
Lc4-e6:	g6-f7†	De4-f5†	Df5-f6†	d4-e5†	o—o	g2-g3	Sb1-d2	—
Te8-e6:	Kg8-f7:	Dd8-f6	Kf7-f6:	Kf6-g5	Lg7-e5:	Te6-f6		—
g6-f7†	o—o	Sf3-e5†	Lf4-e5†	b2-c3:	—			
Kg8-f7:	Se4-c3: [8])	d6-e5:	Kf7-g8		—			
Sf3-e5:	De4-h7†	o—o	Tf1-f5†	Dh7-f5†	Df5-g6	+		
Lc8-e6	Kg8-f8	f7-f5	Le6-f5:	Lg7-f6		—		
			Lc4-e6:	Sb1-d2	+			
. .	. .	f7-f6	Te8-e6:					
Lf4-e5	Dh5-h7†	Th1-f1	d4-e5:	Ke1-d1	Kd1-c2	—		
Dd8-f6	Kg8-f8	Te8-e5†	Df6-e5†	Lc8-g4†	Lg4-e6	—		
Ke1-d2	Dh5-g5:	Lf4-g5:	—					
Dd8-f6	Df6-g5:		—					
Sf3-g5:	Ke1-e2:	Ke2-f2	—					
De7-e2†	Lc8-g4†	Lg4-h5	—					
Sf3-g5†	Lc1-f4:	Sg5-f3	Sb1-d2					
Kf7-g6	Lh8-f6	Lf6-e7	Lc8-e6	+				
Db3-c4	—							
Lc8-e6	+							
Tf3-f1								
[8])	+							
Lc1-d2	e4-f5:	—						
Sg8-e7	h6-h5	—						
Db3-b7:	Lc1-f4:	+						
Dg5-h4								
	Db7- 8:	Lc1-f4:	a2-a4	a4-a5	Ta1-a3	+		
Dg5-e7	De7-c7	Sg8-e7	Se7-c8	a7-a6		—		
d4-e5:	Db3-e6	—						
d6-e5:		—						

[6]) Auf den ersten Anblick scheint diese Rochade nach der Seite, auf welcher der Thurmbauer bereits gezogen ist, sehr gewagt zu sein; wenn man aber bedenkt, daß Schwarz nicht ohne Nachtheil den Bauer h4 nehmen kann und für den Fall, daß er mit dem Bauer nach g4 rückt, Weiß den Springer nach e1 zurückzieht oder ihn auf f3 opfert, so wird man sich überzeugen, daß das Rochiren in der gegenwärtigen Lage des Spieles wohl das Beste war, was Weiß thun konnte.

[8]) Schwarz steht wohl etwas im Vortheil, obgleich Weiß durch a2—a4 später noch einige Tempi gewinnt.

[9]) Es ist vielleicht besser, den Bauer f4—f3 vorzurücken.

[10]) Der Thurm setzt sich, sobald Schwarz den Springer e1 schlägt, auf f1 zwischen das Schach; Schw. kann dann auch den Thurm nehmen, steht aber sehr unbequem und wird gewiß noch einige Bauern verlieren.

[11]) Am besten scheint der Damenspringer nach d7 und b6 zu gehen, weil dadurch der Laufer c4 vertrieben oder getauscht werden kann und übrigens die Steine des Schwarzen mehr Freiheit bekommen.

[12]) Sobald Schwarz den Bauer auf c6 gezogen hat, mag man auch 9. d4—d5 gegen den Laufer e6 thun, weil man nachher durch 10. d5—c6: die Linie wieder öffnen kann; jedoch scheint hier 9. Lc4—e6: noch vorzuziehen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:
3. Sg1—f3. g7—g5.

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
8.	(c2-c3)	(Dd1-b3)	(o—o)	Lc4-b5:	Db3-b5†	h4-g5:	Db5-d5	Dd5-f5
	(c7-c6)	(Dd8-e7)	b7-b5	c6-b5:	Ke8-f8	Lc8-a6	La6-b7	De7-e4:
9.	. .	. .	. .	. .	h4-g5:	Db3-b5†	Db5-g5:	Sf3-g5:
					h6-g5:	Sb8-d7	De7-g5:	Lg7-h6
10.	. .	. .	. .	Lc4-d3[3])	a2-a4	a4-b5:	Ta1-a8:	Db3-a2
				Lc8-b7	a7-a6	a6-b5:	Lb7-a8:	La8-b7
11.	. .	. .	. .		a2-a4	a4-b5:[5])	Sb1-a3	Sa3-c2
				Sb8-d7	a7-a6[4])	Ta8-b8	a6-b5:	f7-f6
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
								Sd7-b6
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
								Lc8-b7
14.	. .	. .	. .	. .	. .	d4-d5	Db3-c2	d5-c6:
						Sd7-c5	Sc5-a4:	Sa4-b6
15.	. .	h4-g5:	Th1-h8:	Sf3-h2	Dd1-h5	Ke1-f1	Sh2-f3	e4-e5
		h6-g5:	Lg7-h8:	Dd8-e7[7])	Lh8-g7	Sb8-d7	Lg7-h6	d6-d5
16.	. .	Dd1-e2	g2-g3	h4-g5:	Th1-h8:	Lc1-g5:	Lg5-f6:	Sb1-d2
		Lc8-g4	f4-g3:	h6-g5:	Lg7-h8:	Lh8-f6	Dd8-f6:	Sb8-d7
17.	. .		Lc4-e6:	e4-e5	Sf3-e5:[9])	+		
		Lc8-e6	f7-e6:	d6-e5:				
18.	. .	. .	. .		De2-d3	h4-g5:	Th1-h8:	Dd3-g6
				d6-d5	Ke8-f8	h6-g5:	Lg7-h8:	
§. 10. 1.	c2-c3	o—o	Lc1-f4:	Dd1-f3:	Sb1-d2[11])	Sd2-c4:	Lf4-d6:	Sc4-d6†
	Dd8-e7[10])	g5-g4	g4-f3:	Lc8-e6	Le6-c4:	Sb8-d7	c7-d6:	Ke8-d8

[1]) Schwarz thäte wohl besser, seinen Springer nach c6 zu bringen, es hätte Weiß dann aber drei Bauern und eine gute Position für einen Stein erlangt.

[2]) Weiß hat zwar drei Bauern für den geopferten Stein bekommen, es stehen aber die vereinzelten schwarzen Bauern gerade sehr günstig, um die weißen am Vordringen zu hindern.

[3]) Weiß zieht den Laufer zurück, in der Absicht nachher durch a2—a4 die Bauern zu sprengen und den Thurm der Dame ins Spiel zu bringen. Die Variante No. 10. findet sich bei Sarratt, 1808, Vol. I. S. 136—147.

[4]) Schwarz würde durch 11. b5—a4:, welches in einer Correspondenzpartie von Hamburg gegen Breslau geschah, kein gutes Spiel erlangen. Uebrigens konnte 10. a7 nach a5; 11. a2—a4 b5—b4; 12. c3 nach b4: g5—g4 geschehen und Weiß muß den Springer opfern oder d4 aufgeben. Wir lassen aber dahin gestellt, ob Weiß seine letzten Züge nicht verstärken kann.

[5]) Nimmt Schwarz mit dem Bauer c6, so ist der Verlust beider Bauern auf a6 und b5 wohl unvermeidlich.

[6]) Auf 15. Tb8—b7 folgt 16. Sc2—b4.

[7]) 9. Sg8—f6 oder 9. Lh8—g7 scheinen stärkere Züge zu sein, welche auch geschehen könnten, wenn Weiß 9. Ke1—f2 zöge.

[8]) Philidor; 1803, S. 60, aus welchem diese Partie entlehnt ist, setzt das Spiel noch einige Züge fort und bemerkt dann am Schluß, daß es zeige, wie Gambitspiele dieser Art stets unentschieden bleiben müßten. Aber Ercole del Rio sagt bei Lolli in der Kritik des Philidor sehr richtig, daß Schw. nur durch einen unvorsichtigen Zug, nämlich 8. Lc8—g4, den Vortheil seines gewonnenen Bauers wieder aufgebe, welchen er durch 8. Dd8—e7 behaupten könnte.

[9]) Philidor läßt hier mit dem Bauer nehmen, was jedoch nicht so stark als 11.

4. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Lf8—g7.
5. h2—h4. h7—h6.
6. d2—d4. d7—d6.

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
Df5-e4:	Lc1-f4:	Lf4-d6†	Tf1-f3:	Tf3-e3	Sb1-a3	Ta1-e1	Sa3-b5	+
Lb7-e4:	Le4-f3:	Sg8-e7	h6-g5:¹)	Lg7-f6	Sb8-d7	Ta8-e8		—
Lc1-f4:	Lf4-g5:	—						
Lh6-g5:	f7-f6²)	—						
Da2-a7	h4-g5:	Sf3-g5:	Da7-b7:	Db7-c6†	Lc1-f4:	Kg1-f2	g2-g3	+
Sb8-a6	h6-g5:	De7-g5:	Dg5-h4	Ke8-f8	Dh4-h1†	Dh1-h4†		—
Ta1-a7	Db3-a3	Ta7-c7	Da3-d6:	Tc7-d7:	Td7-f7:	e4-d5:	+	
De7-f7⁶)	Lg7-f8	Sg8-e7	Se7-d5	Lf8-d6:	Ke8-f7:		—	
Sc2-b4	Ta1-a7	Sb4-c6:	Ld3-b5:	Ta7-b7	+			
Lc8-d7	Tb8-c8	Tc8-c6:	Tc6-c8		—			
Ta1-a7	c3-c4	Db3-b4	Db4-b5:	Db5-b8†	+			
f7-f6	De7-f7	c6-c5	Lb7-e4:		—			
+								
Lc4-d3	g2-g3	g3-f4:	Ld3-h7	Dh5-h2	Lh7-g8:	Lc1-f4:	Dh2-f4:	Sb1-d2 —
Sd7-f8	Sf8-e6	g5-f4:	Se6-g7	Lc8-f5	De7-e6	Lh6-f4:	o—o—o	Td8-g8: —
o—o—o	Td1-g1	De2-g2	Dg2-g3:	Tg1-g3:	Lc4-g8:	Sd2-f3:	Lg8-f7	Tg3-f3:⁸) —
o—o—o	Df6-f4	f7-f5	Df4-g3:	f5-e4:	Lg4-f3:	e4-f3:	Td8-f8	Kc8-c7 —
+								
—								
Sd6-f7†	e4-e5¹³)	Df3-g4	Dg4-f5	Df5-g6	+			
Kd8-c8¹²)	Ta8-b8	Th8-h7	Th7-h8		—			

Sf3—e5: ist, wie dies auch Lewis in seiner Ausgabe des Sarratt'schen Lehrbuches, 1822, S. 77. sagt.

¹⁰) Der Zug 7. Dd8—e7 ist vollkommen sicher, und wird gewöhnlich nur eine Umstellung von Zügen, aus irgend einer der schon betrachteten Spielarten, herbeiführen. Es muß aber Schwarz mit der Wahl seiner Züge noch immer sehr vorsichtig verfahren, denn die oben angeführte Variante giebt z. B. kein günstiges Resultat für ihn. Schwarz thut am besten, erst den Damenspringer heraus zu bringen, und zwar setzt er ihn am sichersten nach d7 und b6, endlich muß er seinen Laufer c8 ins Spiel bringen, um wo möglich nach der Damenseite zu rochiren.

¹¹) Diese Stellung könnte auch auf folgende Art entstanden sein:

7. c2—c3 g5—g4
8. Lc1—f4: g4—f3:
9. Dd1—f3: Lc8—e6
10. Sb1—d2 Dd8—e7
11. o—o Le6—c4:. Bei Gelegenheit dieser Spielart haben wir schon erwähnt, daß Weiß gegen eine incorrecte Vertheidigung leicht einen sehr starken Angriff bekommen kann: das hier ausgeführte Spiel liefert einen Beleg dazu.

¹²) Am besten ginge Schwarz wohl wieder nach e8 zurück.

¹³) Bei 16. Df3—g3 Th8—h7; 17. Sf7 nach d6† Kc8—d8; 18. Sd6—f7† Kd8—c8 bleibt das Spiel unentschieden, denn wollte Weiß zuletzt 18. Tf1—f7 ziehen, so würde Lg7—d4† dagegen geschehen.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt V.

No. I.

(Vergl. Palamède 1843, I. S. 156, jedoch mit Umstellung zweier Züge.)

	München.	Augsburg.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	S g1—f3	g7—g5
4.	L f1—c4	L f8—g7
5.	h2—h4	g5—g4
6.	S f3—g5	S g8—h6
7.	d2—d4	d7—d6
8.	L c1—f4:	S b8—c6
9.	L f4—e3	S c6—e7
10.	S b1—c3	c7—c6
11.	d4—d5	c6—d5:
12.	L e3—d4	L g7—e5
13.	e4—d5:	o—o
14.	L d4—e5:	d6—e5:
15.	D d1—d2	S e7—f5
16.	o—o—o	K g8—g7
17.	d5—d6	L c8—d7
18.	S g5—e4	L d7—c6
19.	T d1—f1	T a8—c8
20.	L c4—b3	f7—f6
21.	T f1—f2	S f5—d4
22.	S e4—f6:	S d4—b3:†
23.	a2—b3:	T f8—f6:
24.	D d2—g5†	T f6—g6
25.	D g5—e5:†	K g7—g8
26.	S c3—d5	T g6—g7.

Weiß gewann die Partie.

No. II.

(Vergl. Bledow, 1835, S. 20.)

	De la Bourdonnais.	Mac Donnel.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	S g1—f3	g7—g5
4.	L f1—c4	L f8—g7
5.	h2—h4	h7—h6
6.	d2—d4	d7—d6
7.	c2—c3	S b8—c6,

besser ist wohl 7. S b8—d7, um nachher mit S d7 nach b6 den Laufer anzugreifen.

8.	h4—g5:	h6—g5:
9.	T h1—h8:	L g7—h8:
10.	D d1—e2	D d8—e7.

Dies ist ungefähr die Stellung, welche die Verbesserung des Ercole del Rio im Gambit des Philidor (siehe S. 288 Anmerkung 8.) herbeiführt. Schwarz hat seine Bauern hinlänglich gedeckt, kann, wenn Weiß nach g1 oder c1 rochirt, im passenden Moment damit vorrücken und muß dann siegen, da er um einen Bauer stärker ist.

11.	S b1—a3	L c8—g4
12.	L c1—d2	o—o—o
13.	o—o—o	S g8—f6
14.	L c4—d3	T d8—e8
15.	T d1—e1	S f6—h5
16.	D e2—f2	L g4—f3:
17.	g2—f3:	a7—a6
18.	L d3—c2	S h5—g3
19.	L c2—a4	L h8—g7,

dieser Zug ist wohl nicht gut.

20.	d4—d5	S c6—b8
21.	L a4—e8:	D e7—e8:
22.	D f2—g2	D e8—h8
23.	T e1—d1	f7—f5
24.	L d2—e1	L g7—e5
25.	e4—f5:	D h8—h7
26.	S a3—c4	D h7—f5:
27.	S c4—e5:	D f5—e5:
28.	L e1—g3:	f4—g3:
29.	T d1—g1	D e5—d5:
30.	D g2—g3:	b7—b6
31.	D g3—g4†	S b8—d7
32.	T g1—d1	D d5—e5
33.	T d1—g1	D e5—e3†
34.	K c1—b1	c7—c6
35.	T g1—h1	K c8—c7
36.	a2—a3	b6—b5
37.	K b1—a2	D e3—e8
38.	D g4—f5	D e8—e2
39.	D f5—g5:	D e2—f3:
40.	T h1—h6	D f3—e4
41.	D g5—g8	D e4—e2
42.	T h6—h8	K c7—b6
43.	T h8—h7	K b6—c7
44.	D g8—f7	K c7—b6
45.	T h7—g7	D e2—e4
46.	D f7—f2†	S d7—c5
47.	T g7—g1	D e4—c4†
48.	K a2—a1	a6—a5
49.	T g1—d1	K b6—c7
50.	D f2—f6	S c5—b7
51.	T d1—g1	c6—c5
52.	T g1—g7†	K c7—b6
53.	D f6—f7	D c4—e4

54. K a1—a2 a5—a4
55. T g7—g8 D e4—c6
56. D f7—e6 D c6—f3
57. T g8—c8 D f3—h1
58. D e6—f7 K b6—a7
59. c3—c4 D h1—h3
60. T c8—c7 D h3—b3†
61. K a2—b1 b5—c4:
62. D f7—d5 D b3—b6
63. D d5—c6 D b6—c6:
64. T c7—c6: d6—d5
65. K b1—c2 d5—d4
66. K c2—d1 K a7—b8
67. T c6—a6 K b8—c7
68. T a6—a4: S b7—d6
69. T a4—a6 S d6—e4
70. K d1—c2 S e4—d6
71. a3—a4 S d6—c8
72. a4—a5 K c7—b7
73. T a6—f6 S c8—a7
74. b2—b3. Es möchte wohl besser gewesen sein, diesen Bauer zwei Schritt zu ziehen, wodurch Schwarz genöthigt worden wäre, ihn mit einem seiner Bauern zu nehmen, was ihn verhindern würde, den Bauer c4 ohne Verlust vorzurücken.
74. .... c4—c3
75. b3—b4 c5—b4:
76. T f6—b6† K b7—c7
77. T b6—b4: S a7—c6
78. T b4—b5 S c6—a7
79. T b5—b1 K c7—c6
80. a5—a6 S a7—c8
81. K c2—d3 K c6—c7
82. K d3—d4: c3—c2
83. T b1—c1 K c7—b6
84. T c1—c2: S c8—a7
85. T c2—a2 S a7—c6†
86. K d4—c4 S c6—a7
87. T a2—a1 S a7—c6
88. T a1—a3 S c6—a7
89. K c4—d5. Lewis, der Herausgeber der funfzig Partien zwischen De la Bourdonnais und Mac Donnel, bemerkt hier mit Recht, daß Weiß hätte gewinnen können; nämlich: 89. T a3—a2 S a7—c6
90. T a2—a1 S c6—a7.
Uebrigens sehe man Buch II. Abschn. III. §. 10.
89. . . . S a7—b5
90. T a3—b3 K b6—a6:
91. K d5—c5 S b5—a7
92. T b3—b8 K a6—a5 und das Spiel bleibt unentschieden.

No. III.

Hanstein. M....
1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 L f8—g7
5. h2—h4 h7—h6
6. d2—d4 d7—d6
7. c2—c3 g4—g5
8. L c1—f4: g4—f3:
9. D d1—f3: L c8—e6
10. S b1—d2 L e6—c4:
11. S d2—c4: b7—b5
12. S c4—e3 S b8—d7
13. o—o L g7—f6
14. e4—e5 L f6—h4:
15. L f4—g5 D d8—g5:
16. D f3—a8‡ D g5—d8
17. D a8—d5 T h8—h7
18. e5—e6 S d7—f6
19. D d5—b5‡ K e8—f8
20. S e3—f5 L h4—g5
21. T a1—e1 f7—e6:
22. T e1—e6: S g8—e7, hier würde wohl 22. Th7—f7 besser gewesen sein.
23. S f5—e7: T h7—e7:
24. T f1—f6‡ L g5—f6:
25. T e6—f6‡ und gewinnt.

No. IV.

H....... M....
1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 L f8—g7
5. h2—h4 h7—h6
6. c2—c3 d7—d6
7. d2—d4 g5—g4
8. L c1—f4: g4—f3:
9. D d1—f3: D d8—e7, am besten scheint uns 9. L c8—e6 und später S g8 nach e7 zu sein, wie wir dies in den Tabellen angegeben haben.
10. S b1—d2 S b8—c6
11. D f3—g3 f7—f6
12. D g3—g6† K e8—f8
13. o—o L c8—d7
14. T a1—e1 L d7—e8

15. D g6—g3 T a8—d8
16. e4—e5 d6—e5:
17. d4—e5: f6—f5
18. L f4—g5 h6—g5:
19. T f1—f5‡ L e8—f7
20. T f5—f7‡ D e7—f7:
21. L c4—f7: K f8—f7:
22. D g3—g5: S g8—e7
23. T e1—f1† K f7—g8
24. S d2—e4 T h8—h6
25. h4—h5 T h6—e6
26. S e4—f6† K g8—h8
27. h5—h6 L g7—f8
28. D g5—g4 T e6—e5:
29. S f6—d7 L f8—h6:
30. S d7—e5: S c6—e5:
31. D g4—h5 und gewinnt.

No. V.

M.... v. H. u. d. L.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 L f8—g7
5. d2—d4 d7—d6
6. h2—h4 h7—h6
7. c2—c3 c7—c6
8. D d1—b3 D d8—e7
9. o—o b7—b5
10. L c4—b5: c6—b5:
11. D b3—b5‡ L c8—d7
12. D b5—b7 L d7—c6
13. D b7—c8† D e7—d8
14. D c8—d8‡ K e8—d8:
15. h4—g5: L c6—e4:
16. L c1—f4: L e4—f3:
17. T f1—f3: h6—g5:
18. L f4—g5‡, vielleicht wäre es besser, den Bauer d6 zu nehmen.
18. .... f7—f6
19. L g5—f4 K d8—d7
20. S b1—a3 S b8—a6
21. S a3—c4 d6—d5
22. S c4—e3 S g8—e7
23. b2—b4 S a6—c7
24. a2—a4 S c7—e6
25. T a1—e1 T h8—h4
26. g2—g3 T h4—h3
27. K g1—g2 T a8—h8
28. S e3—g4 S e6—f4‡
29. T f3—f4: f6—f5
36. S g4—f2 T h3—h2†
31. K g2—g1 L g7—h6
32. T f4—f3 T h2—h5
33. S f2—d3 L h6—d2
34. T f3—e3 T h5—h1†
35. K g1—g2 T h8—h2†
36. K g2—f3 L d2—e1:
37. T e3—e1: T h1—e1:
38. S d3—e1: T h2—a2 und Schwarz gewinnt.

No. VI.

(Vergl. Chronicle I. S. 23.)

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 L f8—g7
5. d2—d4 d7—d6
6. c2—c3 h7—h6
7. S b1—a3 D d8—e7
8. D d1—d3 S g8—f6
9. o—o S f6—e4:
10. T f1—e1 f7—f5
11. L c4—d5 c7—c6
12. L d5—e4: f5—e4:
13. T e1—e4: L c8—e6
14. L c1—d2, der stärkste Zug würde 14. L c1—f4: gewesen sein.
14. ... o—o
15. T a1—e1 T f8—f6
16. D d3—e2 K g8—f7
17. c3—c4 d6—d5
18. L d2—b4 D e7—b4:
19. T e4—e6: D b4—e1‡
20. D e2—e1: T f6—e6:
21. D e1—b4 b7—b6
22. c4—d5: c6—d5:
23. S a3—b5 S b8—c6
24. D b4—b3 T a8—d8
25. S b5—c7 S c6—d4:
26. S c7—e6: S d4—b3:
27. S e6—d8‡ K f7—e7
28. S d8—c6† K e7—d6
29. S c6—a7: S b3—d4
30 b2—b3 S d4—f3‡
31. g2—f3: K d6—c5
32. K g1—f1 K c5—b4
33. K f1—e1 K b4—c3
34. S a7—c6 d5—d4
35. b3—b4 K c3—c2. Weiß gab das Spiel auf.

Eröffnung 5. Abschnitt VI.

Gambitangriff ohne den Zug 5. h2—h4.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{f2-f4}{e5-f4:}$ 3. $\frac{Sg1-f3}{g7-g5}$ 4. $\frac{Lf1-c4}{Lf8-g7}$

§. 1. 5. $\frac{o-o}{d7-d6}$ Tab. 38. Col. 11—14.

§. 2. 5. $\frac{}{g5-g4}$ Tab. 38. Col. 17.

§. 3. 5. $\frac{d2-d4}{g5-g4}$

§. 4. 5. $\frac{}{d7-d6}$ Tab. 37. Col. 27—35. Tab. 38. Col. 1—10.

§. 5. 5. $\frac{c2-c3}{d7-d6}$

Philidor, 1749, S. 62, giebt die Regel, daß man im Gambit die Bauern der Königsseite nicht schonen, sondern, um den Damenlaufer frei zu machen, selbst das Opfer mehrerer Bauern für f4 nicht scheuen müsse. Um nun die Trennung der feindlichen Bauernreihe zu bewirken, zieht Philidor 5. h2—h4 und nachher g2—g3. Die Folgen des Zuges 5. h2—h4 haben wir im Abschnitt V. betrachtet, es bleibt jetzt noch übrig, einige andere Spielarten, und zwar namentlich 5. o—o, 5. d2-d4 und 5. c2—c3, durchzugehen, bei welchen der Zug g2—g3 häufig eher als h2—h4 mit Vortheil gemacht werden kann. Man sieht übrigens leicht, daß durch Umstellung einiger Züge sämmtliche Spiele des Abschnitts V. auch hier entstehen können. Damit wir uns nun nicht wiederholen, wollen wir jetzt hauptsächlich die Varianten hervorheben, in welchen Weiß die Sprengung der Bauernkette nach der Rochade mit g2—g3 unternimmt, während der Thurmbauer noch auf h2 stehen bleibt. Schwarz pflegt in diesen Fällen g5—g4 zu thun, um, falls der Springer f3 weggeht, f4—f3 bei g3 vorbei zu ziehen. Weiß hingegen opfert gewöhnlich den Springer und erlangt dadurch einen höchst interessanten, wenn auch unzureichenden Angriff. Die Spielarten dieses Abschnittes sind übrigens dem Angreifenden besonders aus dem Grunde zu empfehlen, weil er, selbst nach der Rochade auf der kurzen Seite, noch immer die Wahl zwischen h2-h4 und g2-g3 behält, wodurch die Vertheidigung nicht wenig erschwert wird.

Von den Autoren vergleiche man namentlich folgende:

Lewis, 1832, S. 201, 319, 325, 405—408.
De la Bourdonnais, S. 103.
Funfzig Partien, Berlin 1835, No. 27—29.
Greco, 1784, S. 70.
Koch's Elementarbuch, S. 25, 67, 114.
Walker, 1841, S. 121.
Cozio I., 37, 40, 63, 106, 133, 156, 327.
„ II., S. 269, 310.
Staunton, 1848, S. 251.
Schachzeitung 1849, S. 275.

Die Spiele der genannten Schriftsteller enthalten manche Versehen und bilden keine vollständige Analyse. Es sind oft nur einzelne, vielleicht aus wirklich vorgefallenen Partien entnommene Varianten, ohne innern Zusammenhang. Wir glauben daher die Ersten zu sein, welche eine anschauliche Uebersicht aufstellen.

§. 1. 1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1.	o—o [2])	d2-d4	g2-g3	Lc4-f7‡	Sf3-e5†	Dd1-g4†	Tf1-f7†	Dd1-h5
	[d7-d6]	h7-h6 [3])	f4-g3:	Ke8-f7:	Kf7-e6	Ke6-e7	Ke7-e8	Lc8-e6
2.	. .	. .		Lc1-f4: [4])	Lc4-f7‡	Dd1-f3:	Lf4-e3†	Le3-d4
			[g5-g4]	g4-f3:	Ke8-f7:	Lg7-d4‡	Ld4-f6	Sb8-c6
3.	. .	. .	. .	. .	Dd1-f3:	Lf4-e3	Kg1-h1	Df3-h5†
					Lg7-d4‡	Ld4-e3‡	f7-f6	Ke8-d7
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Df3-e3:
								Dd8-e7
5.	. .	. .	Sb1-c3	g2-g3	Lc1-f4:	Dd1-f3:	Kg1-h1	—
			Sg8-e7 [5])	[g5-g4]	g4-f3:	Lg7-d4‡	Lc8-e6	+
6.	. .	. .	. .		h2-g3:	Lc1-g5:	Sf3-g5:	Dd1-h5
				f4-g3:	o—o	h6-g5:	Lg7-h6	
7.	. .	. .	. .	Kg1-h1	g2-g3	Lc4-f7‡	Sf3-e5†	Se5-g4:
				Lc8-g4 [6])	f4-g3:	Ke8-f7:	Kf7-g8 [7])	g3-h2:
8.	. .	. .	c2-c3	Lc4-e6: [8])	Dd1-b3	h2-h4	Sf3-h2	Sh2-f3
			Lc8-e6	f7-e6:	Dd8-c8	g5-g4	g4-g3	e6-e5
9.	. .	. .		[g2-g3]	[Lc1-f4:]	Dd1-f3:	Lc4-e6:	Lf4-d6:
			c7-c6 [9])	g5-g4	g4-f3:	Lc8-e6	f7-e6:	Dd8-d7
10.	. .	. .	. .	. .	. .		Df3-h5	Dh5-g6:
						Dd8-f6	Df6-g6	f7-g6:
11.	. .	. .	. .	. .	. .		Lf4-d6:	e4-e5
						Sg8-f6	Dd8-d6:	Dd6-d7
12.	. .	. .	(—— / [Sg8-e7 f. §.4. No.15.)		. .	. .	. .	
								Dd6-c7
§. 2.								
1.	o—o	Sf3-e1 [12])	Lc4-d5:	Ld5-b3	Kg1-h1	Se1-d3	Tf1-f4:	Lb3-f7‡
	g5-g4	d7-d5	c7-c6	Dd8-d4†	Dd4-e4:	Sg8-e7	De4-g6	Dg6-f7:
2.	. .	c2-c3	Dd1-f3:	d2-d4	Lc1-f4:	Df3-f4:	Lc4-f7‡	Sb1-d2
		g4-f3:	Lg7-h6	Dd8-e7	Lh6-f4:	d7-d6	Ke8-d8	
§. 3.								
1.	d2-d4	Lc1-f4: [14])	Dd1-f3:	Lf4-e5	Lc4-d5:	e4-d5:	o—o	Sb1-c3
	g5-g4 [13])	g4-f3:	Lg7-d4:	d7-d5	Dd8-d5:	Ld4-e5:	f7-f6	[15])
2.	. .	. .		Sb1-c3	o—o—o	Df3-c3:	Dc3-f6:	Lf4-e5
			Dd8-e7	Lg7-d4:	Ld4-c3:	De7-f6	Sg8-f6:	Th8-g8

[1]) W. Käfer, 1842, S. 89—91, hält den Zug 4. b2—b3, statt 4. Lf1—c4, für besonders stark. Es würde jedoch 4. Lf8—g7 folgen, wonach dann der Zug des Weißen zwecklos erscheint, wie auch im Palamède, 1843, I. S. 71, bemerkt ist.

[2]) Es ist gleichgültig, ob man 5. d2—d4 zieht, oder erst rochirt, denn es kommt dabei doch nur, wie in vielen Varianten dieses Abschnitts, auf eine Umstellung der Züge hinaus.

[3]) Schwarz zieht diesen Bauer, um sich gegen das Opfer Sf3—g5: zu sichern.

[4]) Sollte der Spr. f3 weggezogen werden, so stellt Schw. den Bauer mit f4—f3 sicher.

[5]) Noch besser ist es für Schw., hier 7. Lc8-e6 zu ziehen, um den Bauer f7 zu schützen und allmälig die Rochade nach der Damenseite vorzubereiten, denn es ist gewöhnlich für den Gambitvertheidiger vortheilhafter, mit dem Damenthurme, als mit dem Königsthurme zu rochiren. Walker, in seiner ersten Ausgabe (Schierek 1833) hält, nachdem 7. Sg8-e7 gezogen ist, die Spiele für gleich, wir glauben aber, daß auch jetzt noch Schwarz im Vortheil steht.

[6]) Hier würde es wohl am besten sein, nach g8 zu rochiren, oder 8. Lc8—e6 zu ziehen.

[7]) Wenn der König nach e8 geht, so folgt 12. Dd1—g4:. Falls Schwarz übrigens den Gambitbauer nicht aufgeben will, so wird er in beiden Fällen die Partie verlieren.

[8]) Etwas besser wäre wohl 8. Sb1—a3, denn indem man den Laufer nimmt, löst man den Doppelbauer ohne weiteren Vortheil auf.

[9]) Den Zug 7. c7-c6 haben wir schon mehrmals als nicht nöthig bezeichnet, wir müssen

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. [1]) Lf8—g7.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Tf7-d7† / Ke8-f8	Td7-d8† / Kf8-e7	Td8-e8† / Ke7-f6	Dh5-g6† / ‡				
— / +							
Dh5-g4† / Kd7-c6	— / +						
Sb1-c3 / Lc8-e6	— / +						
+ / —							
Dd1-f3 / Kg8-h7	e4-e5 / d6-e5:	Lc1-g5: / h6-g5:	Df3-f7 / Se7-g6	Sc3-e4 /	+ / —		
d4-e5: / d6-e5:	Sb1-a3 / Sg8-e7	Sa3-c4 / Sb8-c6	Db3-b5 / a7-a6	/ +			
Df3-h5† / Ke8-d8	Ld6-b8: / Ta8-b8: [10])	Tf1-f7 / Lg7-g4†	Kg1-h1 / Sg8-e7	c3-d4: /	+ /		
Lf4-d6 / Sg8-f6:	Sb1-d2 / [11])	— / —					
e5-f6: / Lg7-f8	Df3-h5 / Th8-h7	Lc4-d3 / Th7-h8	Ld3-f5 / Dd7-c7	Lf5-c8: / Dc7-c8:	Tf1-e1† / Ke8-d8	Dh5-f7: /	+ / —
e5-f6: / Lg7-f8	Sb1-d2 / Lf8-d6	Ta1-e1† /	+ /				
Tf4-f7: / Ke8-f7:	Sd3-f2 / h7-h5	d2-d3 /	+ / —				
— / —							
+ /							
Le5-f6: / Tg8-g2:	Th1-g1 / Tg2-g6	+ / —					

ihn hier aber gänzlich verwerfen, da uns die Lage der Schwarzen jetzt sehr bedenklich zu sein scheint. Besser als 7. c7—c6 und noch zu erörtern sind 7. Sg8—e7, 7. g5—g4, oder 7. Dd8—e7.

[10]) Schw. könnte auch entweder die Dame durch Sg8—f6 angreifen, oder 14. Lg7—d4† ziehen, aber immer wird er einen Stein verlieren und sehr im Nachtheil stehen.

[11]) Weiß hat zwar nur zwei Bauern für seinen Springer, hat aber dennoch ein gutes Spiel, da diese Bauern gerade das Centrum einnehmen. Uebrigens brauchte er auch nicht die Damen zu tauschen, sondern konnte 11. e4—e5 oder 11. Sb1—d2 ziehen.

[12]) Dadurch, daß der Springer nach e1 geht, wird es für Schwarz unmöglich, den Gambitbauer zu halten, es könnte Weiß aber auch den Springer opfern, und 6. c2—c3 ziehen, wie in dem folgenden Spiele.

[13]) Besser wäre: 5. d7—d6 oder 5. h7—h6. 5. g5–g4 geschieht in der Absicht, den Springer f3 zu vertreiben u. auf h4 Schach zu bieten. Aber selbst, wenn der Spr. nach e5 ginge, würde Schwarz keinen Vortheil erlangen' denn nimmt er 6. Lg7-e5:, so folgt d4-e5:, und der doppelte Königsbauer wird der Entwickelung des schwarzen Spieles sehr hinderlich. Versucht Schw. hingegen ein Spiel, wie das Gambit des Salvio oder des Cochrane, so wird Weiß nicht auf den Gewinn des Thurmes h8 bedacht sein, sondern seine Steine in Thätigkeit setzen und namentlich den Laufer c1 nach f4 bringen.

[14]) Die Rochade ist hier stärker.

[15]) Diese Variante ist der Anfang einer vom Herausgeber gespielten Partie, welche in der Chronicle I. S. 339 abgedruckt ist. Im 9ten Zuge hätte W. auch den Ld4 und nachher den Th8 nehmen können.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
3.	(Sg1-f3)	(Lf1-c4)	(d2-d4)	(Lc1-f4:)	(Dd1-f3:)	(Sb1-c3)	(o—o—o)	(Df3-c3:)
	(g7-g5)	(Lf8-g7)	(g5-g4)	(g4-f3:)	(Dd8-e7)	(Lg7-d4:)	(Ld4-c3:)	f7-f6
4.	. .	. .	. .	. .		Sb1-d2	Th1-f1	d4-d5
					[d7-d6]	Lc8-e6	Sg8-e7	Le6-c8
5.	. .	. .	. .	. .	. .	Th1-f1	Sb1-c3	Sc3-d5
						Dd8-e7	Lc8-e6	De7-d7
6.	. .	. .	. .	. .	. .	Lf4-d6:	Lc4-e6:	Df3-h5†
						Lc8-e6	f7-e6:	Ke8-d7
7.	. .	. .	. .	. .	. .	e4-e5	Lf4-e5:	o—o
						d6-e5:	Sg8-f6	Sb8-d7
8.	. .	. .	. .	[o—o]	Dd1-f3:	Kg1-h1	Lc1-f4:	e4-e5
				g4-f3:	Lg7-d4† [2])	d7-d6 [3])	Ld4-f6	d6-e5:
§. 4.								
1.	Sg1-f3	Lf1-c4	d2-d4	c2-c3	Sf3-g1 [5])	Ke1-f1 [6])	Dd1-b3 [7])	
	g7-g5	Lf8-g7	d7-d6	[g5-g4] [4])	Dd8-h4†	Lg7-h6	Dh4-h5	+
2.	. .	. .	. .	. .	Lc1-f4:	Dd1-f3:	Sb1-d2	—
					g4-f3:	Lc8-e6 [8])	Sg8-e7	+
3.	. .	. .	. .	. .	. .	o—o	Lc4-e6:	Dd1-b3
						Lc8-e6	f7-e6:	Sb8-d7
4.	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3	Lc4-f7†	o—o	Lf7-h5
					g4-f3:	Ke8-e7	Sg8-h6	Dd8-g8
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lf7-c4
								c7-c6
6.	. .	. .	. .		Dd1-b3	Sf3-g5: [11])	Lc4-f7†	o—o
				c7-c6 [10])	Dd8-e7	De7-g5:	Ke8-f8 [12])	Dg5-e7
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Lf7-g8: [13])
							Ke8-d8	Dg5-g2:
9.	. .	. .	. .		Dd1-b3	o—o	g2-g3	Lc1-f4:
				h7-h6	Dd8-e7	[Sb8-d7] [14])	g5-g4	g4-f3:
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	h2-h4	Lc1-f4:
							g5-g4 [16])	g4-f3:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf3-h2
								f4-f3

[1]) Bei Sd7—e5: gewinnt Weiß: 12. d4—e5: Dd8-d2: 13. e5-f6: Dd2-d4† 14. Kg1-h1 Dd4-c4: 15. f6-g7: Th8-g8 16. Ta1-e1† Ke8-d7 17. Te1-e4.

[2]) Schlägt Schwarz den Bauer d4 nicht, so hat er doch keinen Zug, wodurch er sein Spiel frei machen kann. 7. d7-d5 würde nur einen Bauer weggeben ohne f7 genügend zu decken.

[3]) Zöge er 8. Dd8-f6, so würde 9. Lc1-f4: u. auf 9. d7-d6 dann 10. Df3-b3 folgen. 9. Ld4-b2: ist wegen 10. e4-e5 schwach.

[4]) Dies ist der richtige Moment, den Springer anzugreifen, indem diese Spielart ganz der in §. 7. des vorigen Abschnittes durchgeführten entspricht. Dort waren zwar noch h2—h4 und h7—h6 gezogen, dies macht aber keinen wesentlichen Unterschied.

[5]) Wenn Weiß den Springer nehmen läßt, wird er ebenfalls entschieden im Nachtheil bleiben.

[6]) Dieses Feld f1 ist das beste für den König.

[7]) Auf 9. Sg1—e2 gewinnt 9. f4—f3.

[8]) Dieser Zug ist der S. 284, im Abschnitt V. §. 7. No. 2. bereits empfohlene.

[9]) Ginge die Dame nach a3, so folgte Lg7-d4†; tauscht hingegen Weiß die Damen, so hat er keine Aussicht, den Angriff fortzusetzen und muß also, da er nur zwei Bauern für den geopferten Stein bekommt, verlieren.

[10]) 6. c7-c6 ist nicht zu empfehlen, da Weiß

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
e4-e5	e5-e6	+					
f6-f5		—					
Lf4-h6	—						
o—o	+						
+							
Dh5-f7†	—						
Sg8-e7	+						
Sb1-d2	Df3-g3	d4-e5:	Sd2-f3	Sf3-e5:	—		
o—o 1)	Sd7-e5:	Sf6-g4	Sg4-e5:	Dd8-d4†	+		
Lf4-e5:	Le5-c3	Tf1-e1	Lc3-e5:	Df3-h5	Dh5-e5:	Te1-e5†	+
Sb8-d7	Dd8-e7	Lf6-e5	Sd7-e5:	Sg8-f6	De7-e5:	Ke8-f8	
Db3-e6†	—						
Dd8-e7	+						
Db3-c2	Lh5-g4:	Tf1-f3:	—				
Lc8-g4	Sh6-g5:	Sb8-c6	+				
Tf1-f3:	Db3-c2 [illegible])	Tf3-f4:	h2-h3	Lc4-e6:	Tf4-h4	Dc2-f2	—
Dd8-b6	Lc8-g4	Sb8-d7	Lg4-e6	Ke7-e6:	Sh6-f7	Lg7-f6	+
Lf7-g8:	Lc1-f4:	d4-d5	Lf4-d6:	d5-c6:	+		
Th8-g8:	Lc8-e6	Le6-f7	De7-d6:		—		
. .		e4-e5	d4-e5:	Db3-c2	e5-f6:	Sb1-d2	Lf4-h6† +
	Lg7-f6	d6-e5:	Lc8-e6	Tg8-g6	Tg6-f6:	Le6-f5	—
Th1-f1	Ke1-f2	Lg8-f7	—				
Dg2-e4†	d6-d5	De4-f5	+				
Tf1-f3:	e4-e5	d4-e5:	Lc4-f7†	e5-e6	e6-d7†	h2-h4	—
Sg8-f6 13)	d6-e5:	Sf6-g4	De7-f7:	Df7-h5	Lc8-d7:	o—o—o	+
. .	Sb1-d2	Ta1-e1	Lc4-d3	c3-c4	—		
	o—o	Sd7-b6	Lc8-e6	Le6-g4	+		
Tf1-f3:	e4-e5	d4-e5:	Db3-b5†	Tf3-e3	Sb1-d2	—	
Sg8-f6	d6-e5:	Sd7-e5:	Sf6-d7	o—o	c7-c6	+	
g2-f3:	Sh2-g4	Sg4-e3	—				
g4-g3	h6-h5	De7-h4:	+				

rochirt und auf 7. h7-h6 mit g2-g3 antwortet, wie im §. 1. dieses Abschnitts bereits ausgeführt ist. Sollte aber Schwarz auf 7. o—o etwa 7. Dd8-e7 ziehen, so wird Weiß 8. Sf3-g5: nehmen. Außer der eben angeführten Spielart (7. o—o) kann Weiß noch die in der Tabelle angegebene und 7. h2 nach h4 spielen. Gegen den letzteren Zug würde Schwarz 7. h7-h6 thun, und wir erhielten dann wieder eine der Varianten, welche schon in Abschn. V. betrachtet worden sind.

11) Dieses Opfer giebt einen starken Angriff. Weiß hätte übrigens hier rochiren können.

12) Es scheint, als habe Schwarz keinen andern Zug, um nicht sogleich die Figur wieder zu verlieren, aber es ist dennoch falsch, mit dem Könige nach f8 zu ziehen.

13) Die Chronicle IV. S. 64, welche jedoch 6. Sb8—c6 zieht, bemerkt hier mit Recht, daß 10. o—o der stärkste Zug sein würde.

14) Der Zug 8. c7—c6 würde zu Stellungen führen, welche schon früher betrachtet wurden. Die Schachzeitung führt, 1849, S. 280, 8. Sb8—c6 aus.

15) Zöge Schw. 11. Sd7—b6, so würde Weiß durch 12. Lf4—d6: und 13. Lc4—f7† ein sehr gutes Spiel bekommen.

16) Dieser Zug ist nicht richtig.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
13.	(Sg1-f3) / (g7-g5)	(Lf1-c4) / (Lf8-g7)	(d2-d4) / (d7-d6)	(c2-c3) / (h7-d6)	(Dd1-b3) / (Dd8-e7)	(o—o) / ([Sb8-d7])	(h2-h4) / (g5-g4)	[Sf3-e1] / f4-f3
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Sd7-b6]	h4-g5: / h6-g5:
15.	. .	. .	. .	. .	o—o / Sg8-e7 [2])	g2-g3 / f4-g3: [3])	Lc4-f7† [4]) / Ke8-f7:	Sf3-e5† / Kf7-g8
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf3-g5† / Kf7-g6 [5])
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Sf3-g5:] / g3-h2†	Kg1-h1 / h6-g5:
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-b3 / g3-h2†	Kg1-h1 / Lc8-e6 [7])
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf3-h2: / Lc8-e6
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ o—o	Lc4-f7† / Kg8-h8
21.	. .	. .	. .	. .	. .	/ [g5-g4]	Sf3-h4 / f4-f3	Sh4-f3: / g4-f3:
22.	. .	. .	. .	. .	. .	h2-h4 / Se7-g6	Dd1-b3 [8]) / o—o	h4-g5: / h6-g5:
23.	. .	. .	. .	. .	/ [Dd8-e7]	e4-e5 / d6-e5:	Sf3-e5: / Lg7-e5:	Tf1-e1 / Lc8-e6
24.	.	. .	. .	. .	. .	g2-g3 / g5-g4 [11])	Lc1-f4 / g4-f3:	Dd1-f3: / Sb8-c6
25.	. .	. .	. .	. .	/ Sb8-d7	[g2-g3] / Sd7-b6	Lc4-b3 / Lc8-h3 [12])	Tf1-f2 / f4-g3:
§. 5.								
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / Lf8-g7	c2-c3 / d7-d6 [14])	Dd1-b3 / Dd8-e7	Sf3-g5: / De7-g5:	Lc4-f7† / Ke8-d8	Lf7-g8: [13]) / Dg5-g2:	Th1-f1 / Lg7-f6
2.	. .	. .	. .	. .	Db3-b5† / c7-c6	Db5-g5: / De7-e4†	Ke1-f2 / Lg7-h6	d2-d3 /
3.	. .	. .	. .	. .	o—o / h7-h6	d2-d4 / Sb8-c6 [16])	h2-h4 / (s. Abschn. V. §. 5.)	
4.	. .	. .	g5-g4 /	o—o / g4-f3:	Dd1-f3: / Sg8-h6	d2-d4 / o—o	Lc1-f4: / d7-d6	Lf4-h6: / Lg7-h6:
5.	. .	. .	. .	d2-d4 / g4-f3:	o—o / d7-d5	Lc4-d5: / c7-c6	Ld5-f7† [17]) / Ke8-f7:	Dd1-f3: / Sg8-f6

[1]) Hier ist der Zug c7—c6 nothwendig, weil man der Dame das Feld b5 wehren muß. Es läßt sich jetzt aber nicht angeben, wie Weiß den Bauer wieder gewinnen könnte, und deshalb steht Schwarz im Vortheil.

[2]) Die obigen Züge finden sich gerade in derselben Reihenfolge Chronicle I. S. 98. Noch vortheilhafter möchte 6. g5—g4 sein; auch könnte 7. Lc8—e6 oder, wie die Schachzeitung 1849, S. 275 ausführt, 7. Dd8—e7 sehr gut geschehen.

[3]) Auf 8. g5—g4 spielt Weiß am besten 9. Lc1—f4: und erlangt einen guten Angriff, der aber doch kaum das Opfer ersetzen wird.

[4]) Zieht Weiß statt dessen 9. h2—g3:, so thut Schwarz 9. Lc8—e6.

[5]) Der König ginge besser nach g8; auf 11. Dd1—b3† folgt dann 11. d6—d5.

[6]) Es würde etwa folgen:

19. Db3—a3† Ka6—b6
20. b2—b4 a7—a5
21. Lf4—b8: Th8—h6
22. Tf1—e1 und steht gut.

[7]) Schwarz könnte hier auch 10. d6—d5 und nachher Dd8—d6 ziehen. Im 9ten Zuge zu rochiren, scheint aber gefährlich zu sein.

[8]) Weiß sollte 13. h2—g3: nehmen, denn er würde dann ein starkes Spiel behalten.

1. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
g2-f3: / g4-f3:	Se1-f3: /	+						
Sb1-a3 / c7-c6[1]	— / +							
Se5-f7 / Dd8-d7	Sf7-h8: / Kg8-h8:	Dd1-h5 / Dd7-h3	— / +					
Sg5-f7 / Dd8-d7	Sf7-h8† / Lg7-h8:	Dd1-f3 / g3-h2†	Kg1-h1 / Lh8-g7	Df3-f7† / Kg6-h7	Tf1-f6 / Se7-g8	Df7-g6† / Kh7-h8	Tf6-f7 / Dd7-g4	— / —
Lc4-f7† / Kg8-d7	Lf7-e6† / Kd7-e8	Le6-f7† / Ke8-d7	Lc1-g5: / c7-c6	e4-e5 / d6-d5	e5-e6† / Kd7-c7	Lg5-f4† / Kc7-b6	Dd1-b3† / Kb6-a6[8]	+ / —
Lc4-e6: / f7-e6:	Db3-b7: / Sb8-c6	— / +						
Lc4-e6: / f7-e6:	Db3-e6: / Th8-f8	— / +						
Sf3-g5: / h6-g5:	Lc1-g5: / Dd8-d7	Tf1-f4[9] / Se7-g6	Lf7-g6: / Tf8-f4:	Lg5-f4: / g3-h2†	— / +			
Dd1-f3: / o—o	Lc4-f7† / Kg8-h8	Df3-h5 / Se7-g8	e4-e5 / d6-e5:	d4-e5: / Dd8-e7	— / +			
Db3-b5 / Lg7-h6	Sb1-a3 / c7-c6	— / +						
Lc4-e6:[10] / f7-e6:	Te1-e5: / Sb8-c6	Te5-e1 / o—o—o	Dd1-g4 / Td8-e8	b2-b3 / Sg8-f6	— / +			
Sb1-d2 / Lc8-d7	Ta1-e1 / o—o—o	e4-e5 / d6-e5:	d4-e5: / h6-h5	— / +				
Lb3-f7† / Ke8-d7[13]	h2-g3: / Dd8-e7	Kg1-h2 / Lh3-e6	Lf7-e6: / De7-e6:	— / —				
Lg8-c4 / Lc8-g4	— / +							
— / —								
Lc4-f7† / Kg8-h8	— / +							
e4-e5 / Th8-f8	Lc1-f4: / Kf7-g8	Lf4-g5 / Dd8-d5	Lg5-f6: / Dd5-f3:	Tf1-f3: / Lg7-f6:	e5-f6: / Sb8-d7	Tf3-g3† / Kg8-h8	Tg3-g7 / Sd7-f6[18]	/ +

[9]) Geht der Bauer nach h5, so zieht sich der Springer nach e7 zurück, und auf 10. g2 nach g3 folgt 10. Lc8—h3.

[10]) 11. Dd1—b3 wäre, wegen Le6—c4:, 12. Db3—c4, Le5—d4†, 13. Kg1—f1, Ld4 nach e5; 14. Dc4—b5†, Sb8-d7 fehlerhaft.

[11]) Wir lassen dahingestellt, ob nicht auch mit Vortheil 8. f4—g3: geschehen könnte. Die Schachzeitung 1849, S. 279, gedenkt der Spielart 8. Sb8—c6; 9. g3—f4:, g5-g4; 10. Sf3—d2, De7—h4, welche den Bauer aufgiebt, um den Angriff auf Schwarz zu übertragen. Die Partie mag sich dabei wohl ausgleichen.

[12]) Schwarz hat das leichtere Spiel.

[13]) 11. Ke8—f7:, 12. Sf3—e5† würde für Weiß entscheiden.

[14]) Schwarz könnte 5. h7—h6 ziehen, 5. g5 nach g4 ist aber am rathsamsten. 5. d7 nach d6 geschieht, um, wenn Weiß darauf 6. d2—d4 spielt, g5—g4 vorzurücken, welches die Stellung des §. 4. No. 1. giebt.

[15]) Wenn Weiß 9. o—o thut, so folgt 9. Lc8 nach h3 und 10. f4—f3.

[16]) Besser ist 8. Sb8—d7 oder 8. Lc8—e6.

[17]) Auf 9. Ld5—b3 folgt 9. Lc8—g4.

[18]) Es würde etwa folgen: 19. Tg7—e7, Lc8 nach d7, 20. Sb1-d2, Ta8-e8, 21. Ta1 nach e1, Kh8—g8 und steht besser.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt VI.

No. I.

v.H. u. d. L. — H. . . .

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 L f8—g7
5. o—o h7—h6
6. d2—d4 d7—d6
7. c2—c3 c7—c6
8. D d1—b3, am besten würde hier 8. g2—g3 sein.
8. . . . . . D d8—e7
9. g2—g3 g5—g4
10. L c1—f4: g4—f3:
11. T f1—f3: L c8—e6
12. d4—d5 L e6—g4
13. d5—c6: L g4—f3:
14. c6—b7: D e7—e4:
15. b7—a8:D D e4—a8:
16. L c4—f7‡ K e8—f8
17. L f7—g8: T h8—g8:
18. L f4—d6‡ K f8—e8
19. D b3—e6† K e8—d8
20. D e6—e7† K d8—c8
21. D e7—c7† Mat.

No. II.

v.H. u. d. L. — M. . . .

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. d2—d4 L f8—g7, auf 4. g5—g4 würde Weiß 5. L f1—c4 ziehen.
5. L f1—c4 d7—d6
6. c2—c3 h7—h6
7. h2—h4 c7—c6
8. o—o b7—b5
9. L c4—d3 a7—a5
10. a2—a4 b5—b4
11. S b1—d2 L c8—a6
12. D d1—c2 L a6—d3:
13. D c2—d3: S b8—d7
14. S d2—c4 S d7—f8
15. e4—e5 d6—e5:
16. S f3—e5: L g7—e5:
17. S c4—e5: S g8—e7
18. c3—b4: a5—b4:
19. D d3—c4 D d8—d5
20. D c4—b4: S f8—e6
21. S e5—f3 g5—g4
22. S f3—h2 f4—f3
23. g2—f3: g4—f3:
24. S h2—f3: T h8—g8†
25. K g1—f2 S e7—f5
26. L c1—e3 T a8—d8
27. T f1—g1 T g8—g6
28. S f3—e5 S f5—d4:
29. L e3—d4: S e6—d4:
30. T g1—g6: f7—g6:
31. T a1—e1 S d4—e6
32. S e5—g6: D d5—f5†, die Dame hätte sich besser auf d2 zum Tausch gestellt.
33. S g6—f4 und gewinnt.

No. III.

v.H. u. d. L. — H. . . .

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 L f8—g7
5. c2—c3 h7—h6
6. o—o d7—d6
7. d2—d4 L c8—e6
8. S b1—a3, man würde nichts durch 8. L c4—e6: gewinnen.
8. . . . . . . L e6—c4:
9. S a3—c4: S b8—d7
10. h2—h4 g5—g4
11. L c1—f4:, besser als den Springer wegzuziehen und den Angriff zu verlieren
11. . . . . . . g4—f3:
12. D d1—f3: D d8—f6
13. e4—e5 d6—e5:
14. d4—e5: D f6—c6
15. D f3—g3 L g7—f8
16. e5—e6 f7—e6:
17. S c4—e5 D e6—c5†
18. K g1—h1 o—o—o
19. b2—b4 D c5—b6
20. S e5—f7 T h8—h7
21. S f7—d8: T h7—g7
22. D g3—d3 K c8—d8:
23. L f4—e5 T g7—g4
24. T f1—f8‡ K d8—e7
25. T f8—g8: T g4—h4†
26. L e5—h2 und gewinnt.

Eröffnung 5. Abschnitt VII.

Gambit des Salvio und Cochrane.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$ 2. $\frac{\text{f2—f4}}{\text{e5—f4:}}$ 3. $\frac{\text{Sg1—f3}}{\text{g7—g5}}$ 4. $\frac{\text{Lf1—c4}}{\text{g5—g4}}$

		5.	6.	7.	Tab.	Col.
§. 1.	A.	5. Sf3—e5 / Sg8—h6	....	....	Tab. 33.	Col. 16—22.
§. 2.	B.	5. — / Dd8—h4†	6. Ke1—f1 / Sg8—f6	....	Tab. 31.	Col. 1—18.
§. 3.	C.		6. — / Sg8—h6	7. d2—d4 / d7—d6	Tab. 32.	Col. 5—23.
§. 4.				7. — / f4—f3	Tab. 31. Tab. 32.	Col. 19—35. Col. 1— 4.
§. 5.	D.		6. — / f4—f3	7. Lc4—f7† / —	Tab. 32.	Col. 28.
§. 6.				7. Se5—f7: / —	Tab. 32.	Col. 24—27.
§. 7.				7. g2—g3 / —	Tab. 32. Tab. 33.	Col. 33—35. Col. 1— 3.
§. 8.				7. g2—f3: / —	Tab. 33.	Col. 4—13.
§. 9.				7. d2—d4 / —		

In der Vertheidigung des Springergambits kann entweder 4. Lf8—g7, wie in den vorhergehenden Capiteln, oder 4. g5—g4 gezogen werden. Die letztere Spielart scheint uns zwar weniger sicher, aber die daraus entstehenden Varianten sind höchst interessant und belehrend, so daß sie deshalb eine besonders ausführliche Analyse verdienen. Zuvörderst kann der angegriffene Springer nach e5 gehen, welches den Gegenstand dieses Abschnittes bildet. Schwarz braucht nun nicht sogleich 5. Sg8-h6 zur Deckung des Bauers f7 zu ziehen, sondern kann erst auf h4 Schach bieten und den König nöthigen, auf das Lauferfeld zu rücken. Salvio, 1723, S. 54. setzt dann die Vertheidigung mit dem, nach ihm benannten, aber wohl nicht vollkommen genügenden Zuge, 6. Sg8—f6 fort. Mehr zu empfehlen scheint 6. Sg8—h6. Dabei muß jedoch nicht außer Acht bleiben, daß nun Schwarz im folgenden Zuge auf 7. d2—d4 nicht, wie gewöhnlich geschieht, mit 7. d7—d6 antworten darf, weil er hierdurch, wie Ponziani, 1782, S. 126. beweist, seinen erlangten Vortheil verlieren würde. Den richtigen Zug, 7. f4-f3, hat Silberschmidt, 1829, S. 49. ausgeführt. Uebrigens könnte dieser Angriff schon um einen Zug früher, 6. f4—f3, mit entschiedenem Vortheil unternommen werden. Es ist dies erst eine Entdeckung der neuesten Zeit, welcher man, nach einigen gut gespielten Partien dieser Art in Cochrane's Werk, 1822, S. 268—276, den Namen „Gambit des Cochrane" beigelegt hat. Lewis, 1832, S. 219. führte es zuerst als für Schw. vortheilhaft aus. Walker erklärte aber in seinem Philidorian, S. 8., den Angriff für stärker. Dieser Ansicht hatte sich auch De la Bourdonnais im Palamède, 1838, S. 280, wo er den Zug 7. d2—d4 empfiehlt, angeschlossen, dieselbe ist jedoch in Ghulam Kassim's Werk und neuerdings in Lewis' Treatise S. 313, bei Staunton 1847 S. 269, so wie in Jänisch's Analyse Vol. II. und Palamède, 1843, I. S. 259. widerlegt worden. Die Spiele dieses Abschnitts VII. sind also im Ganzen für Schwarz günstig.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1.	Sf3-e5 / Sg8-h6 [1]	Se5-g4: / Dd8-h4†	Sg4-f2 / d7-d5	e4-d5: / f4-f3	Lc4-b5† / c7-c6	d5-c6: / Dh4-e7†	Ke1-f1 / f3-g2‡	Kf1-g2: / De7-g5†
2.	. .	. .	. .	Lc4-d3 / Lf8-c5	Dd1-e2 / Sh6-g4	Th1-f1 / Lc5-f2‡	Tf1-f2: / Dh4-f2‡	De2-f2: / Sg4-f2:
3.	. .	— / d7-d5	Sg4-h6: / Dd8-h4†	Ke1-f1 / d5-c4:	Sh6-f5 / Lc8-f5:	e4-f5: / Lf8-c5	Dd1-e2† / Ke8-d8	De2-f3 / Th8-e8
4. 5.	. .	[o—o] / d7-d6	Se5-d3 / Lf8-g7	Sd3-f4: / o—o	d2-d4 / Sb8-c6	c2-c3 /	— / —	. .
6.	. .	d2-d4 / d7-d6 [2]	Se5-d3 / f4-f3 [3]	g2-g3 / Sh6-g8	h2-h3 / h7-h5	h3-g4: / Lc8-g4:	Ke1-f2 / h5-h4	Lc1-f4 / Lf8-e7
§. 2. 1.	Sf3-e5 / [Dd8-h4†]	Ke1-f1 / Sg8-f6 [4]	Lc4-f7† [5] / Ke8-e7	Lf7-b3 / d7-d6 [6]	Se5-d3 / Sf6-h5	Dd1-e1 / g4-g3	Kf1-g1 / Lf8-g7	c2-c3 / Dh4-g5
2.	. .	. .	Se5-f7: / d7-d5	Sf7-h8: / d5-c4:	Dd1-e2 / Lc8-e6	d2-d3 / Sf6-h5	De2-f2 / Dh4-f2‡	Kf1-f2: / Lf8-g7
3.	. .	. .	d2-d4 / d7-d6 [8]	Se5-d3 / f4-f3	Sb1-c3 / f3-g2‡	Kf1-g2: / Dh4-h3†	— / +	
4.	. .	. .	— / f4-f3	g2-f3: [9] / g4-f3:	Dd1-f3: / d7-d6	Se5-f7: / Lc8-h3†	Kf1-g1 / Th8-g8‡	Sf7-g5 / Tg8-g5‡
5.	. .	. .	[Dd1-e1] / Dh4-e1‡	Kf1-e1: / Sf6-e4:	Lc4-f7‡ / Ke8-e7	Lf7-b3 / Se4-f6	d2-d4 / d7-d6	Se5-d3 / f4-f3
6.	. .	. .	. .	. .	. .	Lf7-h5 / g4-g3	h2-h3 / d7-d6	Se5-d3 / Lf8-h6
7.	. .	. .	. .	— / d7-d6 [11]	Se5-f7: / d6-d5	Lc4-d5: / Sf6-d5:	Sf7-h8: / Sd5-f6	d2-d3 / Lf8-g7
§. 3. 1.	Sf3-e5 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / Sg8-h6	d2-d4 / d7-d6	Se5-d3 [13] / g4-g3	Lc1-f4: / Sh6-g4	Dd1-d2 / Sg4-h2‡ [14]	Kf1-g1 / Lf8-g7	Dd2-e3 / Dh4-h5
2.	. .	. .	. .	— / f4-f3	g2-g3 [15] / Dh4-h3† [16]	Kf1-f2 [17] / Dh3-g2†	Kf2-e3 / Lf8-e7	Sd3-f4 / Le7-g5
3.	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-e1 / Dh3-h5 [19]	Sd3-f4 / Dh5-a5†	Lc1-d2 / Da5-b6
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Da5-a4
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

[1]) Mit dem von Walker, 1841, S. 115 vorgeschlagenen 6. o—o gewinnt Weiß hiernach den Bauer zurück. 6. Se5-g4: ist aber falsch.

[2]) Schwarz könnte hier, wie in §. 4., mit Vortheil 6. D d8 — h4† ziehen, und auf 7. Ke1 — f1 mit 7. f4 — f3 antworten.

[3]) Schwarz konnte 7. D d8—h4† thun, Weiß würde aber doch den Gambitbauer erobern.

[4]) Die erste Ausführung dieses wirklich feinen, jedoch bei richtiger Fortsetzung, wie bei Lolli S. 220 bemerkt ist, unentschiedenen Spieles, giebt Salvio. Er sagt, daß er diese Vertheidigung von keinem Spieler, selbst nicht von vielgereisten, gesehen habe, indessen sei sie ihm doch in einem portugiesischen Buche begegnet. Der Verfasser dieses Buches war unbekannt, und so hat das Spiel den Namen „Gambit des Salvio" erhalten. Salvio, 1723, S. 53: Gambitto, il quale da che ho giucato a Scacchi mai m'è pervenuto a notizia, avendo giucato co i primi giucatori, che s'abbiano saputo, i quali hanno caminato diverse parti del Mondo, e tal cosa loro non è accaduta; et essendomi dato un libro scritto in lingua Portoghese, ve l'ho ritrovato scritto; e per non fraudare gli altri, ho voluto ponere questo il primo, il quale credo, che sia il primo degl' altri nella sottigliezza.

[5]) Besser ist 7. D d1—e1. Der Springer darf den Bauer f7 wegen d7—d5 nicht nehmen.

[6]) Philidor, 1803, S. 73: S'il avait pris

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
Kg2-f1	d2-d3	—						
Dg5-b5‡	Sb8-c6:	+						
Ke1-f2:	—							
d5-e4:	+							
g2-g4	Kf1-g2	Kg2-h1:	Kh1-g2	Df3-b7:	Db7-d5†	Dd5-a8‡	Da8-f3	Df3-c3
Te8-e1†	Te1-h1:	Dh4-e1†	De1-c1:	f7-f6	Sb8-d7	Kd8-e7	Dc1-b2:	Lc5-d4 +
					Db7-a8:	Da8-f3:		
. .	. .	. .	. .	. .	f4-f3†	Dc1-b2:	+	
Sb1-d2	Lf4-g3:	—						
h4-g3‡		—						
Lb3-d1	Ld1-g4:	h2-h3	De1-e2	Sd3-e1				
Lc8-g4	Dg5-g4:	Dg4-g6	Sb8-d7	7)	+			
—								
+								
Lc1-g5:	—							
Dh4-g5‡	+							
g2-f3:	Ke1-f2	Lc1-g5	Sb1-d2	—				
g4-f3:	Lc8-g4	Sb8-d7	Ta8-e8	—				
Sb1-c3	d2-c3:	Th1-f1	Sd3-f4:	Lc1-f4: 10)	Lf4-d6‡	Tf1-f5:	Lh5-f3	Lf3-c6: +
Se4-c3:	Th8-f8	Lc8-f5	Lh6-f4:	Tf8-g8	c7-d6:	Tg8-g7	Sb8-c6	b7-c6:
c2-c3	Lc1-f4:	Sb1-d2	—					
Lg7-h8:	c7-c6	12)	—					
Sb1-d2	—							
	—							
Lc4-f1	Lf1-b5†	Lb5-c6‡	Dd1-h1:	—				
Dg2-h1:	c7-c6	Sb8-c6:	18)	—				
Sf4-d5	Lc4-d3	b2-b4	Ke1-f1	Kf1-f2:	+			
Db6-d4:	Dd4-c5	f3-f2†	Dc5-c6	Ke8-d8 20)	—			
Sb1-a3	Sf4-d5	Lc4-b3 21)	Ld2-c3	+				
c7-c6	b7-b5	Da4-d4:	—					
	Sf4-d5	h2-h3	+					
Da4-d7	Sh6-g8							

8. Sf6—e4:, vous auriez dû jouer 9. D e1. Mais s'il avait joué 8. Sf6—h5, il aurait fallu prendre 9. Dd1—g4:.

7) Philidor 1803, S. 74, räumt dem schw. Spiel einen kleinen Vortheil ein.

8) Man könnte 7. f4—f3 ziehen und dadurch eine Position des §. 9. No 4. erlangen.

9) Andere Varianten dieser Art findet man beim Gambit Cochrane.

10) Ponziani, 1782, S. 129, bricht hier mit dem Bemerken ab, daß Weiß mindestens einen Bauer gewinnen werde.

11) Auf 8. Sb8-c6 würde Weiß diesen Springer genommen und dann durch 10. d2-d3 seinen Königsbauer gedeckt haben.

12) Weiß muß den König, welcher übrigens nicht mehr rochiren kann, zur Unterstützung seiner Mittelbauern vorrücken lassen.

13) Weiß wird nun den Gambitbauer wieder erobern und das Spiel steht dadurch gleich.

14) Auf 10. g3—h2: folgt 11. S d3—f2.

15) Nehmen durfte Weiß den Bauer f3 nicht.

16) Dies ist ein verlorener Zug.

17) Besser wäre 10. Kf1—e1.

18) Allgaier, 1823, S. 84, hält die schwarze Partie nicht für ganz schlecht.

19) Auf Dh3-g2 folgt 12. Sd3-f2, um nachher durch Lc4—f1 die Dame zu gewinnen.

20) Schwarz war in Gefahr durch Ld3-b5 u. Sd5—c7‡ die Dame zu verlieren.

21) Weiß könnte nun auch die Dame gewinnen, jedoch würde ihm dies drei Steine kosten.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
6.	(Sg1-f3)	(Lf1-c4)	(Sf3-e5)	(Ke1-f1)	(d2-d4)	(Se5-d3)	(g2-g3)	Sb1-c3
	(g7-g5)	(g5-g4)	(Dd8-h4†)	(Sg8-h6)	(d7-d6)	(f4-f3)	Dh4-e7¹)	c7-c7
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. . .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
§. 4. 1.	Sg1-f3	Lf1-c4	Sf3-e5	Ke1-f1	d2-d4	g2-f3:	Lc1-h6:	Lh6-f8:
	g7-g5	g5-g4	Dd8-h4†	Sg8-h6	[f4-f3²)]	d7-d6	d6-e5:	g4-f3:
2.	. .	. .	. .	. .	.	. .	Se5-d3	Sd3-f2
							g4-f3:	Lc8-h3†
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-g4:	f3-g4:
							Sh6-g4:	Lc8-g4:
5. 6.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-h6:	Kf1-g2:	Se5-f7:
						f3-g2†	Lf8-h6:	Th8-f8
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-f7†
								Ke8-e7
8.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-f4	Kf1-g2:	Lf4-h6:³)
						f3-g2†	d7-d6	Lf8-h6:
9.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-e1	Kf1-e1:	Th1-g1
						Dh4-e1†	f3-g2:	d7-d6
10. 11.	. .	. .	. .	. .	. .		Kf2-g2:	
						f3-g2†	Dh4-h3†	+
12.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-d3	Lc1-h6:	Se5-f7:
						d7-d6	Lf8-h6:	Th8-f8
13.	. .	. .	. .	. .	. .	Dd1-d2	Dd2-g2:	Se5-d3
						f3-g2†	d7-d6	Sb8-c6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3	Kf1-f2	Kf2-e3
						Dh4-h3†	Dh3-g2†	f7-f5⁴)
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	. .		. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
21.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

¹) **Ponziani**, 1782, S. 126 zeigt, daß auch nach diesem Zuge, welcher offenbar jetzt der beste für Schwarz ist, Weiß mindestens den Bauer zurück gewinnt.

²) Nun muß Schwarz im Vortheil bleiben, obgleich **Ponziani**, 1782, S. 127, anderer Meinung ist. Am ausführlichsten hat **Silberschmidt**, 1829, S. 49–59 die Combinationen behandelt, welche sich aus diesem Zuge ergeben. Er glaubte sogar, daß die Entdeckung dieser Gambitvertheidigung von ihm zuerst gemacht sei; jedoch irrt er hierin, da man sie schon im vierten Buche des **Salvio**, 1723, S. 57, bei **Cozio**, namentlich Th. I. S. 36, 168, 183, und bei **Ponziani**, 1782, S. 126 findet.

³) Auf 10. Se5 —d3 folgt 10. Dh4 —h3†.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
h2-h3	Lc1-h6:	e4-f5:	h3-g4:	Dd1-d3:	+			
f7-f5	Lf8-h6:	Lc8-f5:	Lf5-d3†		—			
. .		Dd1-d2	Ta1-e1	h3-g4:	Lh6-f8:	Lc4-d5:	Sc3-d5:	+
	f5-e4:	d6-d5	Lc8-f5	Lf5-g6	Th8-f8:	c6-d5:		—
	Lc1-h6:	Dd1-f3:	Sd3-f2	Sc3-e2	—			
g4-h3:	Lf8-h6:	Th8-g8	Tg8-g6		—			
h2-h3	—		Sc3-e2	Sd3-f2	—			
Lc8-h3†	+	Lh6-g7	Sb8-d7	Sd7-f6	—			
Sf2-h3:	Kf1-f2	Kf2-e3	Ke3-f4	Kf4-f5	Lc1-e3:	∓		
Dh4-h3†	Dh3-g2†	Sh6-g4†	Lf8-b6†	Sg4-e3†	Dg2-g6†			
. .	Kf1-e1	Lc1-f4	Lf4-g3	Th1-f1	—			
	Sh6-g4	Lf8-e7	Dh3-g2	Sg4-h2:	+			
Dd1-d3	Kf1-e2	Lc1-f4	Ke2-d1	Sb1-d2	Kd1-c1	Lc4-f7:		
Lg4-h3†	Th8-g8	Tg8-g2†	Sb8-d7	Lh3-g4†	o—o—o	Lf8-g7	+	
—		Th1-e1	Ke2-d1	Kd1-d2				
+	Lh3-g2	Dh4-h2:	Dh2-h5†	Sb8-d7	+			
Lf7-b3	Kg2-f2	—						
Dh4-h3†	Th8-f8†	+						
Se5-d3	Kg2-f2	Kf2-e1	—					
Dh4-h3†	Lh6-e3†	g4-g3	+					
Se5-d3	Tg1-g2:	—						
Sh6-g8	h7-h5	+						
Lc1-h6:	—							
d6-e5:	+							
Sf7-h6:	—							
f3-g2†	+							
Lc1-e3	c2-c3	Sb1-d2						
Lf8-g7	Lc8-d7	o—o—o	+					
Ke3-d3	Kd3-e4:	Lc4-d5:	—					
f5-e4†	d7-d5†	f3-f2†	+					
e4-f5:	Se5-d3	Ke3-e4	Ke4-f4	Kf4-g4:	Kg4-h5	∓		
d7-d6	Sh6-f5†	f3-f2†	Lf8-h6†	Sf5-e3†	Dg2-h3†			
. .	Lc4-f1	Ke3-e4	Ke4-d5:	Kd5-e4	Ke4-e3	—		
	Sh6-f5†	d6-d5†	c7-c6†	Sf5-d6†	Dg2-h1:	+		
. .	. .	. .	Ke4-f4	Kf4-g4:	Se5-g6	Kg4-h5	Kh5-h4	Kh4-h5 ∓
			Lf8-h6†	Th8-g8†	Tg8-g6†	Sf5-g3†	Sg3-f5†	Dg2-g4†
. .	. .	Ke3-f4	Kf4-g5	Kg5-f6	Kf6-g5	Kg5-h5	Lc1-g5	Kh5-g4: ∓
		d6-e5†	Th8-g8†	Lf8-g7†	Lg7-h8†	Lc8-e6	Sb8-d7	Sd7-f6†
. .	. .	. .	d4-e5:	Kf4-g4:[5])	Kg4-h4	Kh4-h5	∓	
			Lf8-h6†	Sf5-g3†	Sg3-f5†	Dg2-g6†		
Sb1-c3	Lc4-d3	Se5-c4	Sc3-e4:	Ke3-f4	Se4-g5	—		
c7-c6	d7-d6	f5-e4:	Sh6-f5†	Lf8-h6†	o—o	+		
. .	Ke3-d3	Lc1-h6:	Lh6-f8:					
	d7-d6	d6-e5:	Th3-f8:	+				

[4]) Dieser Zug, welcher bei Jänisch Vol. II. ausgeführt ist, rührt von Silberschmidt her. Salvio, Cozio u. Ponziani thun an dieser Stelle nur 10. f7-f6 oder 10. d7—d6, welches nicht so kräftige Züge wie 10. f7-f5 sind. Wir glauben, daß durch 10. f7—f5 Schwarz im Vortheil bleibt. Sollte nun aber selbst erwiesen werden, daß nach den Zügen 6. Ke1-f1 Sg8-h6 7. d2-d4 f4 — f3 Weiß den Bauer bei guter Stellung wieder zu gewinnen vermag, so würde doch, aus dem bis jetzt in diesem Abschnitte Vorgetragenen, noch nicht, wie Ponziani S. 126 folgert, sich ergeben, daß 4. g5 — g4 unbedachtsam war. Es bliebe dann noch das Gambit Cochrane zu prüfen.

[5]) Geht der König nach e4, so gewinnt Dg2-f2.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
22.	(Sg1-f3) / (g7-g5)	(Lf1-c4) / (g5-g4)	(Sf3-e5) / (Dd8-h4†)	(Ke1-f1) / (Sg8-h6)	(d2-d4) / (f4-f3)	(g2-g3) / (Dh4-h3†)	(Kf1-f2) / (Dh3-g2†)	(Kf2-e3) / f7-f6[1])
23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
§. 5. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / g5-g4	Sf3-e5 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / [f4-f3[6])]	Lc4-f7†[7]) / Ke8-e7	Dd1-e2 / f3-g2†	Kf1-e2 / Dh4-h3	Th1-g1 / d7-d6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-g2: / Dh4-h3†	Kg2-f2 / Lf8-g7
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kg2-g1 / Lf8-g7
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / d7-d6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	Lf7-g8: / f3-g2†	Kf1-g2: / Dh4-h3†	Kg2-g1 / Th8-g8:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Th8-g8:	g2-f3: / d7-d6	Se5-g4: / Tg8-g4:
7.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-f3: / d7-d6	Lf7-g8: / d6-e5:	Lg8-c4 / g4-f3:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3 / Dh4-h3†	Kf1-f2 / Sg8-f6	Lf7-b3 / d7-d6
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-e1 / Dh3-g2	Th1-f1 / d7-d6
13.	. .	. .	. .	. .	. .	Lf7-b3 / Lf8-g7	d2-d4 / Sg8-f6	Sb1-c3[10]) / d7-d6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / f3-g2†	Kf1-g2: / d7-d6	Lf7-g8: / Dh4-h3†
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
§. 6. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / g5-g4	Sf3-e5 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / f4-f3	Se5-f7: / Sg8-f6	Sf7-h8: / Sf6-e4:	Dd1-e1 / f3-g2†	Kf1-e2 / Dh4-h3
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-g2: / Dh4-h3†
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3 / Dh4-h3†	Kf1-e1 / Dh3-g2
4.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-f3: / d7-d5	Sf7-h8: / g4-f3:	h2-h3[11]) / Lc8-h3†

¹) Hätte Schwarz 10. d7 — d6 gezogen, so würde Weiß nicht, wie Cozio I. S. 36 angiebt, mit dem angegriffenen Springer nach d3 zurück gehen, weil dann Schwarz durch 11. Dg2—e2† die Damen tauschen könnte, sondern 11. Lc4—f1 ziehen und die Dame bedrohen. Dieselbe ist dann zwar nicht, wie Salvio Buch IV. Cap. 19. behauptet, verloren, aber Weiß bekommt ein dem schwarzen überlegenes Spiel.

²) Cozio I. S. 37 u. 168 bemerkt, daß Laufer und Springer mit gutem Spiel getauscht werden. Ponziani sagt, daß Weiß mindestens remis machen kann.

³) Nimmt Schwarz 15. g4—h3:, so folgt 16. Kd3—e3 u. W. gewinnt die Bauern f3 u. h3.

⁴) Ponziani hält das Spiel für unentschieden, wenn Schwarz 17. d7—d5 zöge, denn Weiß würde diesen Bauer nehmen und dann fortwährend die Dame mit dem Thurme angreifen.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Se5-d3	Sd3-f4	Ke3-d3	Lc1-f4:	Sb1-c3	Lc4-f7‡	Lf4-d6	—	
Sh6-f7	Lf8-h6²)	Lh6-f4:	c7-c6	b7-b5	Ke8-f7:	Sb8-a6	—	
					Lc4-d5:	Sc3-d5:	Sd5-f6‡	
. .	. .	. .	. .	d7-d5	c6-d5:	Sb8-a6	Ke8-e7	+
—				h2-h4	Lc4-f7‡	Sb1-d2	Sd2-e4:	+
+	. .	. .	. .	f6-f5³)	Ke8-f7:	f5-e4‡⁴)	d7-d5⁵)	
Lf7-g8:	—							
Lg7-e5:	+							
d2-d4	Lc1-g5†	—						
Lg7-e5:	Le5-f6	+						
Lf7-g8:	Se5-d3	Sd3-f4	Kg1-f2	Kf2-e2	—			
Th8-g8:	g4-g3	g3-h2‡	Dh3-g3†	Lc8-g4†	+			
Dd1-f1	Kg1-f1:	—						
Dh3-f1‡		—						
f3-g4:	Dd1-e1	Kf1-g1	De1-e3⁸)	De3-g5†	Dg5-d8†	Dd8-c7‡	—	
Lc8-g4:	Dh4-h3†	Lf8-g7	Lg4-f3	Ke7-f8	Kf8-f7	Sb8-d7	+	
Dd1-f3:	Kf1-g1	Lc4-f1	Df3-g3	±				
Lc8-h3†	Dh4-e1†	Th8-g8†	De1-f1‡					
Se5-f7	Kf2-e1	—						
Sf6-e4‡	Se4-g3:	+						
. .	Kf2-e3	Ke3-f4	Kf4-e3	—				
	Lc8-f5	Ke7-f6	Sb8-c6	+				
. .	. .	d2-d3⁹)	Ke3-d4	Kd4-d5	Kd5-e4:	Lb3-f7:	—	
		Lf8-h6†	Sb8-c6†	Lf5-e6†	Le6-f7:	Ke7-f7:	+	
. .	. .	. .	Sf7-h6:	Ke3-d4	Kd4-c4	Kc4-b5	Kb5-c4	±
			Dh3-h6‡	c7-c5†	Dh6-e6‡	De6-d7†	Lf5-e6†	
Lf7-g8:	Lg8-b3	d2-d4	—					
d6-e5:	Dg2-h2:	Dh2-g3‡	+					
Se5-d3	Lc1-f4	Kf1-g2:	—					
Sf6-h5	f3-g2‡	Dh4-h3†	+					
Kg2-g1	Se5-d3	—						
Th8-g8:	g4-g3	+						
Kg2-f2	Se5-d3	Kf2-e1	Dd1-e2	—				
Th8-g8:	g4-g3†	Lc8-g4	Dh3-h4	+				
Th1-f1	De1-f1:	Ke2-f1:	Sb1-c3	—				
g2-f1‡D	Dh3-f1‡	Se4-f6	c7-c6	+				
Kg2-g1	d2-d4	Lc1-e3	De1-e3:	Kg1-g2	±			
Lf8-c5†	Lc5-d4‡	Ld4-e3‡	Dh3-e3‡	De3-f2†				
Lc4-f7†	Th1-f1	Ke1-e2	±					
Ke8-e7	f3-f2†	Dg2-f3†						
Th1-h3:	—							
Dh4-h3‡	+							

⁵) Es würde nun etwa folgen: 19. Se4—d6† Kf7—e7 20. Dd1—e1† Ke7—d7 21. Sd6—c8: Th8—c8: 22. De1—e5 und Weiß steht besser.

⁶) 6. f4—f3 an dieser Stelle gethan, bildet das Gambit Cochrane.

⁷) Es ist wohl darum nicht gut, diesen Bauer zu nehmen, weil mindestens ein Tempo dadurch verloren geht. Der beste Zug scheint 7. d2—d4 zu sein, obgleich auch dann, wie wir glauben, Schwarz im Vortheil bleibt. Durch 7. Sg8—h6 erreicht er die Position für die Spiele des vorigen Paragraphen.

⁸) Auf 14. c2—c3 folgt Sb8—c6 und dann 15. De1—g3, Ta8—f8 und gewinnt.

⁹) Auf 13. Sf7—h8: folgt Dh3—h6†.

¹⁰) Man vergl. §. 9. No. 6 ff., wo einige Varianten aus Lewis, 1843, S. 314 aufgeführt sind.

¹¹) Auf 10. Dd1—f3: folgt Lc8—h3† u. dann auf 11. Kf1—g1, Lf8—c5† u. gewinnt.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
6.	(Sg1-f3) / (g7-g5)	(Lf1-c4) / (g5-g4)	(Sf3-e5) / (Dd8-h4†)	(Ke1-f1) / (f4-f3)	(Se5-f7:) / (Sg8-f6)	g2-g3 / Dh4-h3†	Kf1-f2 / d7-d5	Lc4-f1 / Sf6-e4†
7.	..	..	..	..	..	..	..	..
8.	..	..	..	..	..	..	..	..
9.	..	..	..	..	..	..	..	Sf7-h8: / Sf6-e4†
10.	..	..	..	..	..	..	..	..
11.	..	..	..	..	..	..	Kf1-e1 / Dh3-g2	Th1-f1 / Sf6-e4:
12.	..	..	..	..	..	d2-d3 / f3-g2†	Kf1-g2: / Th8-g8	Sf7-e5 / Dh4-h3†
13.	..	..	..	..	..	..	..	e4-e5 / Dh4-h3†
§. 7. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / g5-g4	Sf3-e5 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / f4-f3	g2-g3 / Dh4-h3†	Kf1-e1 / Dh3-g2	Th1-f1 / Sg8-f6	Se5-f7: / Sf6-e4:
2.	..	..	..	..	..	..	..	Lc4-f7† / Ke8-e7
3.	..	..	..	..	..	Kf1-f2 / Sg8-f6	d2-d3 / d7-d6	Se5-f7: / d6-d5
4.	..	..	..	..	..	..	..	..
5.	..	..	..	..	..	..	..	..
6.	..	..	..	..	..	..	Sb1-c3 / Dh3-g2†	Kf2-e3 / Lf8-h6†
7.	..	..	..	..	..	..	..	..
8.	..	..	..	..	..	..	..	..
9.	..	..	..	..	..	..	..	..
10.	..	..	..	..	..	..	Kf2-e3 / Lf8-h6†	Ke3-d3 / d7-d6
11.	..	..	..	..	..	..	..	..
12.	..	..	..	..	..	..	..	Ke3-d4 / d7-d6
13.	..	..	..	..	..	..	Lc4-f7† / Ke8-e7	Lf7-b3 / Dh3-g2†
§. 8. 1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / g5-g4	Sf3-e5 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / f4-f3	g2-f3: / Sg8-f6	Dd1-e2 / d7-d6	Se5-f7: / g4-f3:	De2-f2 / Lc8-h3†
2.	..	..	..	..	..	..	..	..
3.	..	..	..	..	..	..	Se5-g4: / Sf6-g4:	f3-g4: / Lc8-g4:
4.	..	..	..	..	..	..	..	..
5.	..	..	..	..	..	Dd1-e1 / Dh4-h3†	Kf1-e2 / d7-d6	Se5-g4: / Sf6-g4:

[1]) Ghulam Kassim thut hier 11. d7—d6 u. zieht erst auf 12. Se5—f7:, 12. Sb8—c6.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Kf2-e3 / Dh3-h5	Sf7-h8: / Lf8-h6†	Ke3-d4 / Sb8-c6†	Kd4-d3 / Sc6-b4‡	Kd3-d4 / c7-c5†	∓			
Kf2-e1 / Dh3-h5	d2-d3 / f3-f2†	Ke1-e2 / Dh5-f7:	— / +					
. .	Sf7-h8: / f3-f2†	Ke1-e2 / Dh5-e5	d2-d4 / Se4-c3†	Ke2-d3 / De5-e1	— / +			
Kf2-e3 / Lf8-h6†	— / +							
Kf2-e1 / Dh3-g2	Th1-f1 / f3-f2†	Ke1-e2 / Dg2-f3†	∓					
— / +								
Kg2-f2 / d7-d5	e4-d5: / g4-g3†	— / +						
Kg2-g1 / g4-g3	— / +							
Sf7-h8: / f3-f2†	Ke1-e2 / Dg2-f3†	∓						
Lf7-c4 / Dg2-h2:	— / +							
Sf7-h8: / Dh3-g2†	Kf2-e3 / Sb8-c6	Sh8-f7 / Ke8-f7:	Lc4-d5† / Sf6-d5‡	e4-d5: / Lf8-h6†	Ke3-e4 / f3-f2†	Dd1-f3 / Dg2-f3‡	∓	
Lc4-d5: / Dh3-g2†	Kf2-e3 / Sf6-d5‡	— / +						
e4-d5: / Dh3-g2†	Kf2-e3 / Ke8-f7:	d5-d6† / Lc8-e6	d6-c7: / Sb8-c6	— / +				
Ke3-d3 / Sb8-c6 ¹)	Se5-f7: / Sc6-b4†	Kd3-d4 / Dg2-f2†	Kd4-e5 / d7-d6†	Ke5-f6: / Df2-d4†	e4-e5 / d6-e5:	Sf7-e5: / Dd4-d8†	∓	
. .	Lc4-f7‡ / Ke8-e7	Se5-c6‡ / d7-c6:	Lf7-b3 / b7-b5	— / +				
. .	Se5-c6: / d7-c6:	Dd1-g1 / b7-b5	Lc4-b3 / b5-b4	— / +				
. .	. .	a2-a4 / o—o	Lc4-a2 / Tf8-d8†	Kd3-c4 / Lc8-e6†	Kc4-b4 / Lh6-f8†	Kb4-a5 / b7-b6†	Ka5-a6 / Le6-c8†	∓
Se5-f7: / d6-d5	Lc4-d5: / Sf6-d5:	Sf7-h8: / Dh3-h5	— / +					
. .	. .	Sf7-h6: / Sd5-b4†	Kd3-c4 / Dd3-h6:	Kc4-b4: / Sb8-a6†	Kb4-c3 / Dh6-c6†	Kc3-d3 / Sa6-b4†	Kd3-e3 / Sb4-c2‡	— / +
Se5-f7: / b7-b5	Sf7-h8: ²) / Sb8-c6†	Kd4-d3 / b5-c4‡	Kd3-c4: / Ta8-b8	— / +				
Kf2-e3 / Lf8-h6†	Ke3-d3 / Th8-f8	+						
Kf1-e1 / Dh4-e4‡	Ke1-d1 / De4-c4:	— / +						
. .	Df2-e3 / f3-f2†	Ke1-e2 / f2-f1D†	Th1-f1: / Lh3-f1‡	Ke2-f1: / De4-e3:	d2-e3: / d6-d5	— / +		
De2-e3 / Lg4-h3†	Kf1-e2 / Th8-g8	+						
De2-f2 / Lg4-h3†	Kf1-e2 / Dh4-e4‡	Df2-e3 / De4-e3‡	d2-e3: / Sb8-c6	— / +				
f3-g4: / Lc8-g4‡	Ke2-f2 / Lf8-e7	De1-e3 / Le7-h4†	Kf2-g1 / Lg4-f3	— / +				

²) Geht 12. Lc4—d5, so folgt 12. Sf6—d5: u. auf 13. Sf7—h6: gewinnt dann 13. c7—c5†.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
6.	(Sf3-e5)	(Ke1-f1)	(g2-f3:)	Se5-f7:	Sf7-h8:	Dd1-f3:	Kf1-g1	d2-d4
	(Dd8-h4†)	(f4-f3)	(Sg8-f6)	d7-d5	g4-f3:	Lc8-h3†	Lf8-c5†	Lc5-d4:†
7.	. .	. .	. .	Se5-g4:	f3-g4:	e4-d5:	Kf1-f2	Dd1-f3 [1])
				Sf6-g4:	d7-d5	Dh4-h3†	Lf8-e7	Le7-c5†
8.	. .	. .	. .	. .		Kf1-e1 [2])	Lc4-e2	Ke1-f1
					Dh4-h3†	d7-d5	Dh3-h4†	h7-h5
9.	. .	. .	. .	Lc4-f7†	Lf7-c4	Se5-f7	—	
				Ke8-e7	d7-d6	g4-f3:	+	
10.	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-g4:	f3-g4:	h2-h3 [4])
						Sf6-g4:	Lf8-g7	Th8-f8†
11.	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-d3	Sd3-f2	Sf2-h3:
						g4-f3:	Lc8-h3†	Dh4-h3:†
12.	13. . .	. .	. .	. .	Lf7-h3	Se5-c4	—	Kf1-e1
					d7-d6	g4-f3:	+	Lh3-g2
14.	. .	. .	. .	d2-d4	Se5-g4:	Kf1-e1	f3-g4:	Th1-f1
				d7-d6	Dh4-h3†	Sf6-g4:	Lf8-e7	Le7-h4†
15.	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-f2	f3-g4:	Kf2-e1
						Lc8-g4:	Sf6-g4:†	Dh3-g2
16.	. .	. .	. .	h2-h3	d2-d4	Se5-d3	Dd1-e1	Kf1-g1
				g4-h3:	d7-d6	Sf6-h5	Sh5-g3†	Th8-g8
17.	. .	. .	. .	. .	Dd1-e1	Se5-g4	f3-g4:	De1-e2
					Dh4-g5	Sf6-g4:	Dg5-g4:	h7-h5
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .	Se5-f7:	Lc4-d5:	Sf7-h8:	Th1-g1
					d7-d5	Sf6-d5:	Dh4-g3	h3-h2
§. 9.								
1.	Sf3-e5	Ke1-f1	d2-d4 [6])	Kf1-g2:	Kg2-g1	Se5-f7:	Lc4-f1	Sf7-h8:
	Dd8-h4†	f4-f3	f3-g2†	Dh4-h3†	Sg8-f6 [7])	d7-d5	Dh3-h4	Sf6-e4:
2.	. .	. .	. .	. .		Lc4-f1 [9])	Lc1-h6:	Dd1-g4:
					Sg8-h6 [8])	Dh3-h4	Lf8-h6:	Dh4-g4:†

[1]) Ginge die Dame nach e1 oder e2, so würde Schwarz 12. Ke8—d8 ziehen.

[2]) Das weiße Spiel ist gut entwickelt, und wir lassen dahin gestellt, ob nicht die Position den erlittenen Verlust der Qualität aufwiegt, wenngleich De la Bourdonnais S. 82, Lewis, Treatise, 1843, S. 330, so wie Walker, 1841, S. 159, sich dagegen ausgesprochen haben. Damit aber nicht, wenn man den genannten Autoren beipflichtet, der Schluß gezogen werde, als sei das Gambit Cochrane für den Nachziehenden verderblich, so geben wir hier noch eine Spielart, in welcher Schwarz den Angriff behält und dadurch im Vortheil bleibt.

[3]) Geht 10. Kf1—f2, so folgt 10. Sb8—c6 und dann gewinnt 11. Lf8—e7 auf 11. c2 nach c3. Zieht aber Weiß 11. Dd1—f3, so gewinnt, nach Abtausch der Damen, Sc6 nach e5†. Auf 11. d2—d4 folgt 11. Th8 nach g8.

[4]) Auf 12. Kf1—g1 spielt Schwarz Lc8 nach g4: und geht dann 13. Lc4—e2, so gewinnt 13. Lg4—h3.

[5]) Es würde nun etwa folgen: 21. d2—d4 Lc8—g4†; 22. Kd1—d2 Lh4—g3 und Schwarz wird gewinnen.

[6]) Dieser Zug mag wohl stärker als die bis jetzt betrachteten sein, jedoch glauben wir, daß auch Schwarz hier eine bessere Stellung erlangen wird. Man könnte 7. Sg8 nach h6 ziehen, und erhielte so die Position, welche in § 4. bereits umständlich analysirt wurde, und welche sich schon in früheren Autoren, Salvio, Carrera u. A. jedoch mit der Umstellung des 7ten und 6ten Zuges, findet. Ferner kann Schwarz 7. Sg8 nach f6 thun, wie in Kassim's Buch, in

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Lc1-e3	—							
Dh4-e1†	+							
d2-d4	Lc1-e3	Kf2-f3:	Sb1-d2	Th1-a1:				
Lc5-d4†	Dh3-f3†	Ld4-b2:	Lb2-a1:	Th8-g8[8]) oder h7-h5	+			
+								
Kf1-e2	—							
Tf8-f2†	+							
Kf1-e1	—							
Sf6-e4:	+							
Th1-f1	d2-d3	Dd1-f3:	Df3-f2:	—				
Sf6-e4:	Lg2-f1:	Dh4-f2†	Se4-f2:	+				
Ke1-d2	Lc4-e2	Kd2-e1	Tf1-f2	Ke1-e2:	Ke2-f1	—		
Lc8-g4:	Lh4-g5†	Dh3-h4†	Lg4-e2:	Dh4-e4†	Lg5-c1:	+		
Th1-f1	Lc4-e2	Ke1-d2	Tf1-f2:	—				
Lf8-e7	Le7-h4†	Sg4-f2	Lh4-f2:	+				
Kg1-h2	—							
Sg3-e2	+							
Sb1-c3	De2-g4:	Sc3-d5	d2-d4	Sd5-f6	e4-e5	Lc4-d3	—	
Th8-g8	h5-g4:	Ke8-d8	c7-c6	Tg8-g6	d7-d5	g4-g3	+	
. .	Kf1-e1	Sc3-d5	Ke1-d1	Sd5-c7†	Sc7-a8:	De2-e1	De1-h4:	—
	Lf8-e7	Dg4-h4†	c7-c6	Ke8-d8	d7-d5	d5-c4:	Le7-h4:[9])	+
Tg1-g3:	Tg3-g1	—						
h2-h1D†	Lc8-h3†	+						
Dd1-e2	h2-g3:	Lf1-g2	+					
g4-g3	Dh4-g3†		—					
Se5-g4:	Lf1-e2	a2-a4	—					
Th8-g8	Lh6-c1	h7-h5	+					

Lewis' neuestem Werke, bei Jänisch Vol. II. und Palamède, 1843, I. S. 259 ausgeführt ist. Hierdurch geht man in das Gambit des Salvio über, indem dort 6. Ke1—f1 Sg8—f6 7. d2—d4 f4—f3 schon erwähnt ist. Schwarz kann endlich im 7ten Zuge f3—g2† nehmen, wie dies Lewis, Lessons II. S. 219 angiebt und Walker, 1841, S. 162 zum Vortheil des Vertheidigers ausführt.

7) Hier hören die von Lewis in einer Bemerkung S. 319 angedeuteten Züge auf. De la Bourdonnais und Walker hielten sie für die einzigen, welche von beiden Seiten bis jetzt geschehen konnten. Denn, als sich bei einer näheren Untersuchung der gegenwärtigen Stellung ergab, daß Weiß nun nicht schlecht stände, so zog er den Schluß, daß sich überhaupt das Gambit nicht mit dem von Cochrane angegebenen Zuge vertheidigen lasse. De la Bourdonnais sagt nämlich im Palamède, 1838, S. 280: Nous pensons que le Gambit Cochrane ou plutôt la défense du gambit due à Mr. Cochrane donne un assez mauvais jeu avec un adversaire érudit et correct qui sait éviter tous les pièges nombreux de ce début. Die von Lewis angedeuteten, minder guten Züge führen nun allerdings zu einer ungünstigen Stellung für Schwarz, aber die Vertheidigung des Gambit Cochrane ist deshalb nicht falsch, sondern läßt sich auf andere Art wie in den folgenden Varianten verstärken.

8) Nach Staunton, 1847 S. 269, rührt die obige Analyse von den Herren Henderson, Williams und Withers her.

9) Walker bemerkt, daß 10. Sb1—c3 viel-

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
3.	(Sf3-e5) / (Dd8-h4†)	(Ke1-f1) / (f4-f3)	(d2-d4) / (f3-g2‡)	(Kf1-g2:) / (Dh4-h3†)	(Kg2-g1) / (Sg8-h6)	Dd1-d3 / Dh3-d3:	c2-d3: / d7-d6	Lc1-h6: / Lf8-h6:
4.	. .	. .	— / Sg8-f6	Lc1-f4 / d7-d6	Se5-f7: / Th8-g8	Sf7-d6: / Lf8-d6:	Lf4-d6: / f3-g2‡	Kf1-g2: / Dh4-h3†
5.	. .	. .	. .	Se5-f7: / d7-d5	Lc1-g5 / f3-g2‡	Kf1-g2: / Dh4-h3†	Kg2-g1 / d5-c4:	Sf7-h8: / g4-g3
6.	. .	. .	. .	Lc4-f7‡ / Ke8-e7	L(c4.b3)[2]) / Lf8-g7	Dd1-e1 / Dh4-e1‡	Kf1-e1: / f3-g2:	Th1-g1 / d7-d6
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	(— / Sg8-h6 s. §. 4.)		. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-f7 / Sf6-e4:	Dd1-e1[4]) / f3-g2‡	Kf1-e2 / g2-h1:D
11.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3 / Dh4-h3†	Kf1-f2 / Dh3-g2†	Kf2-e3 / Lg7-h6†[5])
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / d7-d5[6])
13.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-f3: / d7-d6	Se5-f7[8]) / g4-f3:	Dd1-f3: / Lc8-h3†
14.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / d7-d6	Se5-d3 / Sf6-h5	Dd1-e1 / f3-g2‡
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-f7 / Th8-f8	Lc1-g5 / f3-g2‡
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sf7-g5 / Sf6-h5

leicht der beste Zug sei, es werde dann aber Schwarz 10. Sb8—c6 ziehen und seinen Bauer erhalten. S. 162: If you play Q. Kt. to B. 3 (10. Sb1—c3), which is, perhaps, your best move, he also brings out Q. Kt. to B. 3. (10. Sb8—c6), and will maintain the Pawn.

[1]) Die folgenden Varianten stehen in Lewis' Treatise, 1843, S. 313—318.

[2]) Es macht wenig Unterschied, ob der Laufer von f7 nach c4 oder b3 gezogen wird.

[3]) Es könnte folgen: 21. Sc3—e4 Tf6—g6 22. Lc4—d3 h7—h5 u. Schwarz gewinnt.

[4]) Zöge Weiß 11. Lc1—e3, so spielte Schw. 11. f3—g2‡ und gewönne dann mit 12. Dh4—h3†.

[5]) Bei der Variante No. 11. setzen wir voraus, daß der weiße Laufer auf b3 stehe.

[6]) Schwarz könnte auch, wenn der Laufer auf c4 steht, wie wir jetzt annehmen, von h6 aus Schach bieten, den Laufer c1 dann nehmen und b7—b5 vorrücken.

[7]) Auf 13. Lc4—d5: folgt 13. Sf6—d5‡ und 14. Lc8—f5.

[8]) Geht der Springer nach d3, so folgt 11. g4—f3: und 12. Th8—f8.

[9]) Auf 15. Sc3—d5† folgt 15. Ke7—d8; nimmt dann 16. g2—f3:, so gewinnt 16. c7—c6 einen Officier. Geht aber 15. Sg5 nach h7, so spielt Schwarz 15. Tf8—h8.

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
Se5-f7:	Kg1-g2	Th1-f1	—					
Lh6-e3†	Th8-f8	Le3-d4:	+					
Kg2-g1	Lc4-g8:	[1])						
c7-d6:	Sf6-g8:	+						
Lg5-f6:	Dd1-e2	De2-g2	Kg1-f1	—				
Lf8-h6	Lc8-g4	Lh6-e3†	Lg4-e2†	+				
Se5-f7	Lc1-g5	Lb3-e6:	Sf7-h6	—				
Th8-f8	Lc8-e6	Ke7-e6:	Sf6-e4:	+				
. .	Sf7-h6	Tg1-g2:	c2-c3	Lc4-e2	Lc1-h6:	Lh6-e3	—	
	Sf6-e4:	c7-c6	d6-d5	Lg7-h6:	Tf8-f6	h7-h5	+	
. .	Sf7-g5	c2-c3	Sg5-e6	d4-d5	—			
	Sb8-c6	h7-h6	Lc8-e6:	Sc6-e5	+			
. .	e4-e5	Sf7-g5	Lc1-g5‡	Tg1-g2:	Lg5-f6	e5-f6:	Sb1-c3	—
	Sf6-e4	Se4-g5:	Ke7-e8	Tf8-f5	Lg7-f6:	Tf5-f6:	c7-c6[8])	+
De1-h4‡	—							
Lg7-f6	+							
Ke3-d3	Dd1-c1:	Kd3-c3	Kc3-b4	—				
Lh6-c1:	Dg2-e2†	Sf6-e4‡	Sb8-a6†	+				
e4-d5:[7])	Ke3-f4	—						
Lc8-f5	Lf5-c2:	+						
Kf1-g1	—							
Sf6-e4:	+							
Kf1-g2:	Kg2-g1	Sd3-f2	Sc3-d1	—				
Dh4-h3†	Lg7-d4‡	Th8-f8	g4-g3	+				
Kf1-g2:	Kg2-g1	e4-e5	e5-f6‡	—				
Dh4-h3†	Lc8-e6	Le6-b3:	Lg7-f6:	+				
Dd1-e1	Kf1-e1:	g2-f3: [9])	—					
Dh4e1‡	h7-h6	g4-f3:	+					

Erläuternde Spiele für den Abschnitt VII.

No. I.

(Vergl. Lewis, 1832, S. 402.)

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Sg1—f3 g7—g5
4. Lf1—c4 g5—g4
5. Sf3—e5 Dd8—h4†
6. Ke1—f1 Sg8—f6
7. Lc4—f7‡. Der beste Zug würde 7. Dd1—e1 sein.
7. . . . . Ke8—e7
8. Lf7—c4 d7—d6
9. Se5—d3 f4—f3
10. g2—g3 Dh4—h3†
11. Kf1—f2 Dh3—g2†
12. Kf2—e3 Lf8—h6†
13. Sd3—f4 Lh6—f4‡
14. g3—f4: f3—f2
15. d2—d3 g4—g3
16. h2—g3: Lc8—g4
17. Dd1—f1 Dg2—g3†
18. Ke3—d4 Sb8—c6†
19. Kd4—c3 Sf6—e4‡
20. Kc3—b3 Sc6—d4†
21. Kb3—a4 Lg4—d7†
22. Ka4—a5 b7—b6†
23. Ka5—b4 a7—a5†
24. Kb4—a3 Sd4—c2‡
25. Ka3—b3 Ld7—a4†
26. Kb3—a4: Se4—c5†
27. Ka4—b5 Sc2—d4‡

Mat.

No. II.

H....... vHudL.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:

3. S g1 — f3 g7 — g5
4. L f1 — c4 g5 — g4
5. S f3 — e5 D d8 — h4†
6. K e1 — f1 S g8 — h6
7. d2 — d4 f4 — f3
8. g2 — g3 D h4 — h3†
9. K f1 — f2 D h3 — g2†
10. K f2 — e3 f7 — f6, hier würde 10. f7 — f5 der beste Zug sein.
11. S e5 — d3 S h6 — f7
12. S d3 — f4 L f8 — h6
13. K e3 — d3 L h6 — f4:
14. L c1 — f4: c7 — c6
15. S b1 — c3 o — o
16. L f4 — d6 b7 — b5
17. L c4 — f7‡ T f8 — f7:
18. h2 — h3 b5 — b4
19. L d6 — b4: L c8 — a6†
20. K d3 — e3 D g2 — g3:, dieser Zug ist nicht gut, es hätte besser 20. f3 — f2 und dann auf 21. S c3 — e2, 21. D g2 — f3† und 22. d7 — d5 gespielt werden können.
21. D d1 — g1 D g3 — c7
22. D g1 — g4‡ T f7 — g7
23. D g4 — f3: und Weiß gewann.

No. III.

(Vergl. Cochrane, 1822, S. 276.)

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 — f4:
3. S g1 — f3 g7 — g5
4. L f1 — c4 g5 — g4
5. S f3 — e5 D d8 — h4†
6. K e1 — f1 f4 — f3
7. g2 — g3 D h4 — h3†
8. K f1 — f2 D h3 — g2†
9. K f2 — e3 L f8 — h6
10. K e3 — d3 d7 — d5
11. L c4 — d5: S b8 — a6
12. c2 — c3 c7 — c6
13. L d5 — f7‡ K e8 — e7
14. L f7 — b3 S a6 — c5†
15. K d3 — c2 S c5 — e4:
16. D d1 — f1 L c8 — f5
17. D f1 — g2: S e4 — f2†
18. d2 — d3 f3 — g2:
19. T h1 — g1 T a8 — d8
20. L c1 — h6: S g8 — h6:
21. T g1 — g2: S f2 — d3:
22. S e5 — d3: L f5 — d3‡
23. K c2 — c1 T h8 — f8
24. S b1 — d2 S h6 — f5
25. L b3 — d1 S f5 — e3
26. T g2 — g1 L d3 — f1
27. L d1 — g4: T f8 — f2 und Schwarz gewinnt.

No. IV.

Michelet. Kieseritzky.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 — f4:
3. S g1 — f3 g7 — g5
4. L f1 — c4 g5 — g4
5. S f3 — e5 D d8 — h4†
6. K e1 — f1 f4 — f3
7. d2 — d4 S g8 — f6
8. S b1 — c3 L f8 — g7
9. g2 — g3 D h4 — h3†
10. K f1 — f2 d7 — d6
11. S e5 — f7: T h8 — f8
12. S f7 — g5 D h3 — g2†
13. K f2 — e3 L g7 — h6
14. K e3 — d3 S b8 — c6
15. a2 — a3 L h6 — g5:
16. L c1 — g5: S f6 — e4:
17. D d1 — e1 L c8 — f5
18. S c3 — e4: f3 — f2
19. D e1 — e3 K e8 — d7
20. L c4 — d5 T a8 — e8
21. T a1 — f1 L f5 — e4‡, hier würde 21. S c6 — e7 wohl für Schwarz entscheidend gewesen sein.
22. L d5 — e4: T f8 — f3
23. D e3 — f3: g4 — f3:
24. L e4 — f5† T e8 — e6
25. d4 — d5 S c3 — e5†
26. K d3 — d4 h7 — h5
27. d5 — e6† K d7 — e8
28. L g5 — f6 h5 — h4
29. L f6 — e5: d6 — e5‡
30. K d4 — e5: h4 — g3:
31. K e5 — f6 und Weiß gewinnt.

Eröffnung 5. Abschnitt VIII.

Opfer des Königslaufers.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{f2-f4}{e5-f4:}$ 3. $\frac{Sg1-f3}{g7-g5}$ 4. $\frac{Lf1-c4}{g5-g4}$

§. 1.	5. $\frac{Lc4-f7\dagger}{Ke8-f7:}$	6. $\frac{Sf3-e5\dagger}{Kf7-e8}$	7. $\frac{Dd1-g4:}{Sg8-f6}$	Tab. 33.	Col. 28.
§. 2.			7. $\frac{\quad}{Dd8-f6}$	Tab. 33.	Col. 23—27.
§. 3.		6. $\frac{\quad}{Kf7-e6}$	. . . .	Tab. 33.	Col. 29—31.

Sobald der Bauer 4. g5—g4 zum Angriff auf den Springer gezogen ist, bieten sich dem Weißen drei Spielarten dar, von denen die eine, aber für ihn ungünstige, 5. Sf3-e5, schon erläutert wurde. Es bleibt jetzt noch übrig, die Folgen des Zuges 5. Lc4—f7† und des Opfers des Springers f3, welches den Gegenstand des nächsten Abschnitts bildet, zu betrachten. 5. Lc4—f7† ist der mindest empfehlenswerthe Angriff, da ein Stein für nicht mehr als zwei Bauern geopfert wird und die Vertheidigung sicher und leicht zu entdecken ist. Dieselbe besteht nämlich darin, daß Schwarz nach den Zügen 5. Ke8—f7: und 6. Sf3—e5† jetzt nicht, wie Greco, 1784, S. 80 thut, den König nach e6, sondern nach e8 zieht. Nimmt nun die Dame, 7. Dd1—g4:, so folgt 7. Sg8—f6 und nach 8. Dg4—f4: erlangt Schwarz durch den Zug 8. d7—d6, welcher den Springer e5 zum Rückzuge nöthigt, eine feste Position. Eine andere, zwar interessantere, aber bedeutend schwächere Vertheidigung hat Lolli S. 221 aufgestellt. Dieser Autor thut nicht 7. Sg8-f6 zum Angriff auf die feindliche Dame, sondern setzt die schwarze Dame nach f6 u. läßt dann folgen: 8. $\frac{Dg4-h5\dagger}{Ke8-e7}$ 9. $\frac{Se5-f7}{Df6-f7:}$ 10. $\frac{Dh5-e5\dagger}{Df7-e6}$ 11. $\frac{Dh5-h8:}{Sg8-f6}$. Lolli und Lewis, Lessons II. 1834, S. 211 glaubten nun, daß die Dame h8 nur gegen ein ferneres Opfer befreit werden könne, wogegen Ponziani, 1782, S. 125, die Rettung für ganz unmöglich erklärt. Indeß scheint die Dame ohne allen Verlust wieder in das Spiel zurück zu gelangen, wie wir im §. 2. zeigen werden. Es ist daher für Schwarz rathsamer, gar nicht auf die Einsperrung derselben zu spielen. Sobald 10. Dh5—e5† erfolgt, zieht sich der König nach d8 zurück, und auf 11. Dh5-h8: spielt Schwarz dann 11. Lf8—e7; Weiß zieht die Dame nach c3 und macht das Spiel ungefähr gleich.

Zum Vergleichen für diesen Abschnitt empfehlen wir folgende Autoren:

Ercole del Rio, 1831, S. 68.
Sarratt, 1808, II. S. 76.
De la Bourdonnais, S. 74.
Allgaier, Tab. V.
Walker, 1846, S. 149.
Philidorian, S. 38.
Lewis, Treatise, 1843, S. 307.
Staunton, 1847, S. 295.
Petroff, 1824, III. S. 77.

Sämmtliche Autoren kommen darin überein, daß das Opfer des Laufers nur einen schwachen und unsichern Angriff gewähre. Die stärkste Spielart ist das Gambit des Muzio.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1.	Lc4-f7‡ 1) / Ke8-f7:	Sf3-e5† / [Kf7-e8 2)]	Dd1-g4: / [Sg8-f6 3)]	Dg4-f4: / d7-d6	Se5-f3 / Sb8-c6	— / +		
2.	. .	. .	. .	. .	Se5-c4 / Sb8-c6	o—o / Lf8-g7	d2-d3 / Lc8-e6	Df4-g3 / Dd8-e7
§. 2.								
1.	Lc4-f7‡ / Kg8-f7:	Sf3-e5† / Kf7-e8	Dd1-g4: / Dd8-f6	Dg4-h5† / Ke8-e7	Sb1-c3 4) / c7-c6	d2-d4 / d7-d6	Lc1-f4: / Df6-f4:	Th1-f1 / Df4-f1‡
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Df4-e3†
4.	. .	. .	. .	. .	. .	Se5-f7 / Df6-f7:	Dh5-e5† / Df7-e6	De5-h8: / Sg8-f6
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke7-d8	De5-h8: / Lf8-e7 6)
6.	. .	. .	. .	. .	Se5-f7 / Df6-f7:	Dh5-e5† / Df7-e6	De5-h8: / Sg8-f6 9)	b2-b3 / Sb8-c6
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[o—o] / d7-d6
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13.	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Ke7-d8]	De5-h8: / Lf8-e7	Dh8-c3 / d7-d6
§. 3.								
1.	Lc4-f7‡ / Ke8-f7:	Sf3-e5† / Kf7-e6	Dd1-g4‡ / Ke6-e5: 14)	Dg4-f5† / Ke5-d6	d2-d4 / Lf8-g7	Lc1-f4‡ / Kd6-e7	Lf4-g5† / Lg7-f6	e4-e5 15) / Lf6-g5:

1) Dieses Opfer verschafft keinen besonders starken Angriff, es ist daher vortheilhafter, den Springer auf f3 nehmen zu lassen. (Vgl. Gambit des Muzio.)

2) Schw. thut gut, mit dem Könige nach e8 zurückzugehen, weil er sich dadurch dem Angriffe schnell entzieht. Die Folgen des Zuges 6. Kf7-e6 werden wir in §. 3. betrachten.

3) Schwarz kann die Dame nach f6 ziehen, doch scheint 7. Sg8-f6 besser zu sein.

4) Durch 9. Se5-f7 und Dh5-e5† könnte W. den Thurm h8 erobern, welches für ihn vielleicht vortheilhafter ist, als erst den Springer b1-c3 ins Spiel zu bringen. Walker, 1838, in seinem Philidorian, S. 38, empfiehlt indeß den Zug 9. Sb1—c3.

5) Weiß befreit auf jeden Fall die Dame.

6) Vielleicht zöge Schwarz hier besser 12. Sg8 nach e7, um dann von g6 aus den Bauer f4 zu unterstützen.

7) Die Dame geht nicht sogleich 13. Dh8-d4, weil 13. Sb8—a6 darauf folgen und das Feld c5 für den Laufer f8 decken würde.

8) Wenn Weiß nun im 20sten Zuge e4—e5 zieht, so nimmt Schwarz den vorgerückten Bauer und spielt nachher Sf6—h5, um den Laufer f4 anzugreifen und zu schlagen.

9) Nach diesem Zuge hält Ponziani (1782, S. 125), jedoch ohne Grund, die Rettung der Dame für unmöglich. Man muß zwar zugeben, daß es schwierig ist, die Dame zu retten, und daß dies nach einem von Lolli S. 225 empfohlenen Zuge, 12. b2—b3, sogar unmöglich erscheint, dennoch glauben wir,

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
— / +								
Ke1-f1: / Sg8-h6	Dh5 h4† / Ke7-e8	Dh4-h5† / Ke8-d8	Se5-f7† / Sh6-f7:	Dh5-f7: / Lf8-e7	Df7-g7 / Th8-f8†	Kf1-g1 / Lc8-e6	— / +	
— / Lc8-e6	Se5-g6† / h7-g6:	Dh5-h8: / Lf8-h6	Dh8-h7† / Le6-f7	— / +				
Sc3-e2 / De3-h6	Dh5-f7† / Ke7-d8	Df7-f8† / Dh6-f8:	Tf1-f8† / Kd8-e7	Tf8-c8: / d6-e5:	d4-e5: / Ke7-d7	Tc8-f8 / Kd7-e7	— / —	
d2-d4 / d7-d6	Lc1-f4: / De6-f7	e4-e5 [5]) /	+ /					
Dh8-e5 [7]) / d7-d6	De5-d4 / Df7-g6	o—o / Lc8-h3	Dd4-f2 / Kd8-c7	d2-d4 / Sb8-d7	Lc1-f4: / Ta8-f8	Df2-d2 / Sg8-f6 [8])	— / —	
Lc1-b2 / Sc6-e5	Sb1-c3 / c7-c6	o—o / Se5-g6	Sc3-d5† / c6-d5:	Lb2-f6† / De6-f6:	Dh8-h7† / Df6-g7	— / +		
d2-d4 / Sb8-d7	e4-e5 / d6-e5:	d4-e5: / Sd7-e5:	Tf1-f4: / Se5-g6	— / +				
b2-b3 / Sb8-d7	Lc8-b7 [10]) / De6-f7	Tf1-f4: / Lf8-g7	Lb2-f6† / Sd7-f6:	Dh8-h7: /	— / +			
[Sb1-c3] / c7-c6	[Tf1-f4:] / Sb8-d7	d2-d4 / De6-f7	e4-e5 / d6-e5:	d4-e5: / Lf8-g7 [11])	e5-f6† / Sd7-f6:	Tf1-f6: / Lg7-f6:	Lc1-g5 /	+ / —
. .	. .	. .	. .	/ Sd7-e5:	b2-b3 / Se5-g6	Lc1-a3† / Ke7-e8	Tf4-f6: / Sg6-h8: [12])	+ / —
. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke7-d7	Tf4-f6: / Sg6-h8:	+ / —
. .	. .	. .	/ Lf8-g7	e5-d6† / Ke7-d6:	Dh8-d8 / b7-b6	Tf4-f3 / [13])	+ /	
o—o / Sb8-c6	d2-d3 / Lc8-e6	Tf1-f4: / Df7-g6	— / —					
Df5-g5† / Ke7-e8	Dg5-h5† / Ke8-e7	o—o / Dd8-e8	Dh5-g5† / Ke7-e6	Tf1-f6† / Sg8-f6:	Dg5-f6† / Ke6-d5	Sb1-c3† / Kd5-d4:	Df6-f4† / Kd4-c5 [16])	+ / —

daß man durch 12. o—o u. nachher Tf1–f4: die Dame, ohne weiter ein Opfer zu bringen, befreien könne. Da in diesem Falle der schw. König in der Mitte des Brettes sehr ungünstig steht, so halten wir es für Schw. besser, nicht 7. Dd8–f6 zu thun, oder, wenn dies geschehen ist, doch im 10ten Zuge dieses Spiels nicht Df7–e6, sondern Ke7–d8 zu ziehen.

[10]) Zieht Weiß 14. Sb1—c3, so folgt 14. De6—f7 und giebt dann der Springer Schach, so schlägt ihn Schwarz. Auf 15. Tf1—f4: muß aber 15. c7—c6 und nachher Lf8—g7 gezogen werden.

[11]) Walker, 1841, S. 117, schlägt 17. Sd7 nach e5: vor; der Zug des Springers hält die Dame aber auch nicht eingeschlossen.

[12]) Es würde nun folgen:

21. Tf6—f7: Sh8—f7:
22. Ta1—e1† und Weiß steht besser.

[13]) Das beste Spiel für den Vertheidiger, wenn er die Dame bereits auf f6 gesetzt hat, scheint das in Variante No. 13 ausgeführte zu sein.

[14]) Nimmt nun der König nicht den Spr., sondern geht nach e7 zurück, so steht dem Weißen frei, das Spiel remis zu halten, indem er abwechselnd auf g5 und h5 Schach bietet. Dadurch, daß Schw. den Spr. nimmt, verliert er bestimmt, wie das hier folgende Spiel des Greco (Hirschel S. 80) beweist.

[15]) Rochirte Weiß, so würde etwa folgen: 12. o—o, Dd8–f8; 13. Df5–e5†, Ke7–d8; 14. Tf1—f6: und Weiß gewinnt.

[16]) Es folgt nun 21. b2—b4†, Kc5—c6; 22. Df4—c4†, Kc6—b6; 23. Sc3—a4‡.

Erläuterndes Spiel für den Abschnitt VIII.

(Vergl. Chronicle II. S. 404. Game CCCVI.)
Zwischen dem Secretair und einem andern Mitgliede des Londoner Schachclubs.

(Hon. Sec.)	.....
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. S g1—f3	g7—g5
4. L f1—c4	g5—g4
5. L c4—f7†	K e8—f7:
6. S f3—e5†	K f7—e8

7. D d1—g4: D d8—f6, es ist besser 7. S g8—f6 zu ziehen, wie Petroff in der dritten Abtheilung seines Werkes S. 77 ausführt.

8. D g4—h5†	K e8—e7
9. S e5—f7	D f6—f7:
10. D h5—e5†	D f7—e6
11. D e5—h8:	S g8—f6
12. S b1—c3	d7—d6
13. o—o	c7—c6

14. d2—d4, hier scheint uns 14. Tf1 nach f4: der stärkste Zug zu sein.

14. ..... S b8—d7

15. e4—e5. Weiß hätte bei diesem Zuge 15. Tf1—f4: nehmen können und hätte dann seine Dame, wie in der Tabelle ausgeführt ist, wieder befreit.

15.	d6—e5:
16. d4—e5:	S d7—e5:
17. L c1—f4:	S e5—g6
18. L f4—d6†	D e6—d6:
19. T a1—e1†	S g6—e5
20. T f1—f6:	D d6—f6:

21. T e1—e5: K e7—f7, hier mußte Schwarz 21. L c8—e6 spielen. Er würde dann gewonnen haben.

22. D h8—h7†	L f8—g7
23. D h7—h5†	K f7—g8
24. T e5—e8†	L g7—f8

25. S c3—e4 D f6—f5, mit der Dame auf d4 Schach zu bieten, kann nichts nutzen.

26. D h5—h6 und Weiß muß wohl gewinnen.

Eröffnung 5. Abschnitt IX.

Gambit des Muzio.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

1. e2—e4 / e7—e5 2. f2—f4 / e5—f4: 3. Sg1—f3 / g7—g5 4. Lf1—c4 / g5—g4

§. 1.	5. o—o / g4—f3:	6. d2—d4 / —	Tab. 36. Col. 19—24.
§. 2.		6. Dd1—f3: / Lf8—h6	Tab. 34. Col. 1—7.
§. 3.		6. — / d7—d6	Tab. 36. Col. 14—16.
§. 4.		6. — / Dd8—e7	Tab. 34. Col. 8—24.
§. 5.		6. — / Dd8—f6	Tab. 34. Col. 25—35. Tab. 35—Tab. 36. Col. 11.
§. 6.	5. — / Dd8—e7	....	
§. 7.	5. — / d7—d5	....	
§. 8.	5. Sb1—c3 / —	....	Tab. 36. Col. 25—31.
§. 9.	5. d2—d4 / —	....	

Durch das Opfer des Springers kann der Gambitgeber, nach 4. g5—g4, auf drei Arten seinen Angriff bedeutend verstärken. Zuvörderst mit dem Zuge 5. d2—d4, welcher das Centrum einnimmt und den Bauer f4 in Angriff stellt. Diese Angriffsart ist vorzüglich von Koch, 1828, und in Madras, 1829, bearbeitet worden. Wir glauben, daß die beste Vertheidigung in den Zügen: 5. g4—f3: 6. D d1—f3: d7—d5 7. L c4—d5: S g8—f6 besteht. Die zweite Art ist eine geistreiche Erfindung Mac Donnell's, welcher 5. Sb1—c3 zieht, um die feindliche Dame, sobald sie nach e7 oder f6 geht, sogleich mit dem Springer angreifen zu können. Die richtige Vertheidigung mag hier ebenfalls 5. g4—f3: und, auf 6. D d1—f3:, dann 6. d7—d5 sein, obgleich wir auch 6. d7—d6 nicht für falsch halten. Der dritte und wohl der kräftigste Angriff ist endlich der am längsten bekannte und am häufigsten bearbeitete: die Rochade im fünften Zuge. Nach demselben hat das Spiel den Namen „Gambit des Muzio" erhalten, weil es so dem Salvio, in dessen Ausgabe von 1634 wir es zuerst antreffen, von einem Spieler, Sig. Muzio, mitgetheilt worden war. Salvio (1723, S. 60) sagt hierüber: „Dirò un' altro modo di Gambitto, il quale mai fu pensato, e per quanto mi venne riferito dal Signor Muzio, d'Alessandro, gentiluomo di molto garbo, e del giuoco molto intendente; succedè col Signor Don Geronimo Cascio, cosi gran giuocatore, con un' altro giuocatore casualmente." Mit unbeschränkter Rochade ist der Angriff unwiderstehlich, bei uns scheint dies Gambit aber unentschieden zu bleiben. Als correcte Vertheidigung lassen die Autoren, nachdem der Springer f3 geschlagen ist, und am besten die Dame wieder genommen hat, jetzt 6. D d8—f6 ziehen. Hierauf folgt aber 7. e4—e5, D f6—e5: und Schwarz hat wegen der unvortheilhaften Stellung seiner Dame kein gutes Spiel. Daher scheint uns 6. Lf8—h6 und 6. d7—d6, wobei die Dame nicht exponirt wird, mindestens eben so rathsam wie 6. D d8—f6. Ueberhaupt können wir aber keine siegreiche Vertheidigung angeben und müssen deshalb 4. g5—g4 als einen unrichtigen Zug betrachten.

Man vergleiche: Sarratt, 1821 u. 1813, S. 346; Walker, 1846; Lewis' Treatise, S. 348; Jänisch Vol. II.; Staunton, 1847, S. 280; Schachzeitung, 1847, S. 129, 263, 291. 1851, S. 222.

§. 1. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**
2. f2—f4. e5—f4:
3. Sg1—f3. g7—g5.

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1.	d2-d4 [2]) / [d7-d5]	Lc4-d5: / Lc8-g4	Tf1-f2 [3]) / c7-c6	Ld5-b3 / Lf8-g7	c2-c3 / Lg7-h6	Sb1-d2 / Sg8-e7	— / +	
2.	. .	e4-d5: / Lc8-g4	Tf1-f2 / Lf8-d6	Sb1-d2 / Sg8-f6	Sd2-f3: / Sf6-e4	Dd1-e1 / f7-f5	Sf3-d2 / Dd8-e7	Sd2-e4: / f5-e4:
3.	— / f3-g2:	Lc4-f7† [4]) / Ke8-f7:	Tf1-f4† / Sg8-f6	e4-e5 / Lf8-g7	Dd1-h5† / Kf7-g8 [5])	e5-f6: / Lg7-f6:	Tf4-g4† / Kg8-f8	Lc1-h6† / Kf8-e7
4.	. .	— / Ke8-e7	Tf1-f4: / Lf8-h6	Tf4-f2 / Lh6-c1:	Dd1-c1: / Sg8-f6	Dc1-g5 / Ke7-f7:	e4-e5 / Dd8-g8	Dg5-f6† / Kf7-e8
§. 2. 1.	[Dd1-f3:] / Lf8-h6 [6])	d2-d4 [7]) / Sb8-c6	Sb1-c3 [8]) / Sc6-d4:	Df3-h5 / Sd4-e6	Lc1-f4: / Lh6-f4:	Tf1-f4: / Dd8-e7	Lc4-e6: / d7-e6:	Ta1-f1 / De7-d6
2.	. .	— / d7-d6	Sb1-c3 / Dd8-f6	Kg1-h1 / Lc8-e6	e4-e5 / d6-e5:	d4-e5: / Df6-e5:	Lc4-e6: / De5-e6:	Df3-b7: / De6-c6
3.	. .	. .	Lc1-f4: / Dd8-f6	Df3-e3 / Lc8-e6	d4-d5 / Le6-d7	Sb1-d2 / Lh6-f4:	Tf1-f4: / Df6-b2:	Ta1-b1 / —
4.	. .	— / Dd8-e7	Lc1-f4: / Lh6-f4:	Df3-f4: / Sb8-c6	Lc4-f7† / Ke8-d8	Lf7-h5 / Sc6-d4:	Df4-f8† / De7-f8:	Tf1-f8† / Kd8-e7
5.	. .	— / Dd8-f6	e4-e5 / Df6-f5 [9])	Sb1-c3 / Sg8-e7	Sc3-e4 / Sb8-c6	c2-c3 / b7-b6	g2-g4 / Df5-g6	Lc1-f4: / Lh6-f4:
6.	. .	. .	. .	. .	— / Lh6-g7	Lc4-d3 / Df5-e6	Lc1-f4: / Se7-g6	Se4-g5 / De6-e7
7.	. .	. .	. .	— / Sb8-c6	Sc3-e2 / Sg8-e7	Lc4-d3 / Df5-e6	c2-c3 / Se7-g6	Df3-h5 / Lh6-g7
§. 3. 1.	Dd1-f3: / d7-d6 [11])	Df3-f4: / Dd8-e7	Lc4-f7† / Ke8-d8	Sb1-c3 / c7-c6	d2-d4 [12])	+ / —		
2.	. .	. .	— / Ke8-d7	Lf7-e6† / De7-e6:	Df4-f8: / De6-e8	Tf1-f7† / Kd7-d8	Df8-g7	+ / —
3.	. .	d2-d4 [13]) / Lf8-h6	Lc1-f4: / Lh6-f4:	Df3-f4: / Dd8-e7	Lc4-f7† / Ke8-d8	e4-e5	+	
§. 4. 1.	Dd1-f3: / Dd8-e7 [14])	d2-d4 / Sb8-c6 [15])	Df3-f4: / Sc6-d4:	Lc4-f7† / Ke8-d8	Sb1-c3 / Sg8-h6	Df4-f2 / c7-c5	Sc3-d5 / De7-f7:	Lc1-g5† / Lf8-e7
2.	. .	. .	. .	. .	Df4-f2 / Lf8-g7	Sb1-c3 / c7-c6	Lc1-e3 / Sd4-e6	Lf7-e6: / De7-e6:

[1]) Wir halten diesen Zug für stärker als 5. d2 nach d4 oder 5. Sb1—c3. Bei der freien Rochade, Kh1-Tf1, würde Weiß, nach der Ansicht Ercole del Rio's sogar gewinnen, obgleich De la Bourdonnais S. 83 das Gegentheil behauptet.

[2]) 6. d2—d4 ist schwächer als 6. Dd1—f3:.

[3]) Auf 8. g2—f3: folgt 8. Lg4—h3.

[4]) Es kommen in diesem Abschnitt noch einige Fälle vor, in denen der Laufer auf f7 mit Vortheil geopfert wird.

[5]) Auf 10. Kf7—e6 folgt 11. d4—d5†.

[6]) Das Schach auf c5 würde dem weißen Könige Gelegenheit geben, sich auf h1 sicher zu stellen, während der Laufer auf c5 unvortheilhaft postirt wäre. Eben so würde 6. Sb8—c6 nicht gut sein, weil es nichts zur Deckung des Punktes f7 beiträgt, welchen Weiß mit 7. Df3—f4: drei Mal angreifen kann. Der beste Vertheidigungszug soll 6. Dd8—f6 sein, um f7 und f4 zu decken, und das Vorgehen des Bauers d2—d4 zu hindern. Der Zug hat aber den großen Nachtheil, die Dame den Angriffen der weißen Figuren sehr bloß zu stellen.

[7]) Man könnte auch 7. e4—e5 oder 7. Sb1—c3 ziehen; 7. c2—c3, wie bei Sarratt 1813, S. 351, ist aber weniger gut.

[8]) Auf 8. Lc1—f4: spielt Schwarz 8. Dd8—f6. Vielleicht würde es aber für Weiß vortheilhaft sein, 8. Lc4—f7† zu spielen und im nächsten Zuge 9. Lc1—f4: zu nehmen.

[9]) Zu der gegenwärtigen Stellung konnte man auch auf folgende Art gelangen: 5. d2—d4

4. Weiß: Lf1—c4 Schwarz: g5—g4.
5. o—o [1]) g4—f3:
6. ....

14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
Lc1-f4:	De1-d2	Ta1-f1						
Sb8-d7	h7-h6	o—o—o	+					
Tg4-e4†	+							
	—							
Sb1-c3	+							
	—							
Tf4-f7:	+							
	—							
Db7-e8†	Lc1-f4:	+						
Ke8-e7		—						
+								
Tf8-e8†	Sb1-a3	+						
Ke7-d6		—						
Df3-f4:	Tf1-f3	Se4-f6	Lc4-d3	Tf3-h3	Sf6-h5	Df4-g5:	Sh5-f6†	Th3-h6‡ +
o—o	Kg8-h8	Se7-g8	Dg6-g7	h7-h6	Dg7-g5	h6-g5:	Sg8-h6	—
Lf4-e3	Df3-h5	Sg5-f7:	Dh5-g6:	Dg6-h7†	Ld3-g6	Ta1-f1‡	Dh7-g7‡	+
o—o	h7-h6	Tf8-f7:	De7-e6	Kg8-f8	Tf7-f1‡	Kf8-e7		—
Lc1-f4:	Se2-g3	Sg3-e4	e5-f6:	Lf4-e5	Le5-f6:	Se4-f6‡	Tf1-f6:	Ld3-c4†
o—o	Sc6-e7	f7-f6	Lg7-f6:	Se7-d5	Sd5-f6:	Tf8-f6:	De6-f6:	Kg8-g7 [10])
. .	. .	. .		Tf1-f4:	Se4-f6‡	Dh5-h7‡	Tf4-f6‡	Ta1-f1 +
			Sg6-f4:	Lg7-f6:	Tf8-f6:	Kg8-f8	De6-f6:	—
Df2-h4	+							
	—							
Le3-d4	e4-e5	Sc3-e4	Ld4-b6†	Se4-d6†	e5-d6:	Lb6-f2:	+	
De6-h6	Sg8-e7	Th8-f8	Kd8-e8	Dh6-d6:	Tf8-f2:		—	

g4-f3:, 6. Dd1-f3: Dd8-f6, 7. e4-e5 Df6-f5, 8. o—o Lf8-h6 ꝛc. No. 5—8 sind aus Kassim's Werk entlehnt. Zöge Schwarz 8. Df6—b6, so würde Weiß zwar zu 9. c2—e3 genöthigt, könnte aber nachher auf der Königsseite frei angreifen.

[10]) Es könnte folgen: 23. Ta1—f1 Df6—e7 24. Tf1—f7† De7—f7: 25. Lc4—f7: Kg7—f7: 26. Dh5—h7‡ u. steht besser.

[11]) Auf 6. d7—d5 folgt 7. Lc4—d5, c7—c6, 8. Ld5—f7‡, wodurch Weiß einen sehr starken Angriff bekommt und bestimmt einen Stein zurück gewinnt.

[12]) Weiß hat nur zwei Bauern für den Springer gewonnen, Schwarz wird aber, bei der unvortheilhaften Stellung seines Königs, höchstens remis machen.

[13]) Durch diese andere Art des Angriffs, welche wir eben so, wie die Varianten 1. u. 2. aus Lewis, 1842, S. 168—170 entlehnen, kann das Spiel denen des §. 2. gleich werden. Zieht Schw. 7. Lc8-e6, so folgt 8. d4-d5 und 9. Lc1-f4: oder 9. Df3-f4:.

[14]) Der Zug 6. Dd8-e7, welchen Salvio zuerst giebt, galt, wie Lewis, 1842, S. 173 bemerkt, lange für den besten. Er deckt f7, hindert aber Weiß nicht, das Centrum einzunehmen. Vielleicht bleibt die Partie auch hier bei richtiger Fortsetzung unentschieden. Im §. 6 geschieht Dd8-e7 um einen Zug früher.

[15]) Spielt Schwarz anders, so könnten Varianten der vorhergehenden Paragraphen entstehen.

§. 4. **1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
3.	(Sg1-f3) / (g7-g5)	(Lf1-c4) / (g5-g4)	(o—o) / (g4-f3:)	(Dd1-f3:) / (Dd8-e7)	(d2-d4) / (Sb8-c6)	c2-c3 [1]) / Sc6-e5	d4-e5: / De7-e5†	Kg1-h1 / Dc5·c4:
4.	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-f4: / Sc6-d4:	Df3-h5 / Sd4-e6	Lc4-e6: / d7-e6:
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sd4-c2:	Kg1-h1 / Sc2-a1:
§. 5.								
1.	Sg1-f3 / g7-g5	Lf1-c4 / g5-g4	o—o / g4-f3:	Dd1-f3: / Dd8-f6 [2])	c2-c3 / Lf8-h6 [3])	d2-d4 / Sb8-c6	e4-e5 / Df6-f5	Sb1-d2 / Sg8-e7
2.	. .	. .	. .	. .	d2-d3 / Lf8-h6	Sb1-c3 / Sg8-e7	e4-e5 [4]) / Df6-e5:	Lc1-f4: [5]) / De5-f4:
3.	. .	. .	. .	. .	— / Sb8-c6	Lc1-f4: / Df6-b2:	Lc4-f7† / Ke8-d8	Lf4-g5† / Lf8-e7
4.	. .	. .	. .	. .	e4-e5 / Df6-f5	d2-d4 / Lf8-h6	Sb1-c3 [6]) / Sg8-e7	Sc3-e4 / o—o
5.	. .	. .	. .	. .	— / Df6-b6†	Kg1-h1 / Lf8-h6	Sb1-c3 / Db6-c5	d2-d3 / Dc5-e5:
6.	. .	. .	. .	. .	— / Df6-e5:	d2-d3 / Lf8-c5†	Kg1-h1 / Lc5-e3	Lc1-e3: / De5-e3:
7.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sb8-c6	Lc1-f4: / De5-b2:	Lc4-f7† / Ke8-d8
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / De5-f6	Sb1-c3 / Sg8-e7
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / De5-e7	Lf4-c7: / Sg8-h6
10.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Lf8-h6 [7])	Lc1-d2 / Df6·b2 [8])	Df3-e4† / Sg8-e7
11.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sg8-e7	Ld2-c3 [9]) / De5-c5†
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Tf1-e1 / De5-c5†
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Sb1-c3] / Sb8-c6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

[1]) Dieser Zug und 8. Lc1—f4: sind weniger stark als 8. Df3—f4:.

[2]) 6. Dd8—f6 gilt für den besten Vertheidigungszug, wir werden aber zeigen, daß hiermit Schwarz nur remis macht.

[3]) Schwarz könnte 7. Sb8—c6 ziehen, und wenn dann 8. d2—d4 folgt, diesen Bauer schlagen; deshalb ist der Zug 7. c2—c3 unwirksam, und man zieht besser 7. d2—d3 oder 7. e4—e5.

[4]) Das Aufgeben des Königsbauers verstärkt den Angriff bedeutend, weil Dame u. König der Schwarzen auf einer Reihe zu stehen kommen.

[5]) Besser ist Lc1—d2, wie in den Varianten 13 ff. gezeigt wird. Der Zug 10. Lc1-f4: wäre nur für den Fall gut, daß Schwarz 10. Lh6—f4: nimmt.

[6]) In den letzten Spielen des §. 2. kam dieselbe Stellung vor.

[7]) Schwarz deckt den Bauer f4, damit, wenn er genommen würde, Dame und Laufer ge-

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
Lc1-f4:	Sb1-a3	Ta1-d1	+					
d7-d6	Dc4-e6							
Lf4-e5	Kg1-h1	b2-b4	Sb1-d2	Le5-h8:	Ta1-d1	Lh8-f6	+	
De7-c5†	Sg8-h6	Dc5-c4	Dc4-c2	Dc2-d2:	Dd2-e3		—	
Lf4-e5	Le5-h8:	Sb1-c3	+					
Sg8-h6	Sa1-c2							
Sd2-e4	Se4-f6†	Lc4-d3	Df3-h5	Tf1-f4:	Lc1-f4:	+		
o—o	Kg8-g7	Df5-e6	Se7-g6	Sg6-f4:		—		
Lc4-f7†	—							
Ke8-d8	+							
Lf7-g8:	Df3-f8†	Lg8-e6†	Df8-f5†					
d7-d6	Kd8-d7	Kd7-e6:	‡					
Se4-f6†	Lc4-d3	Df3-h5	Lc1-f4:	+				
Kg8-h8	Df5-e6	Se7-g8		—				
Sc3-d5	Lc1-f4:	Ta1-e1	Te1-e7‡	Te7-f7:	+			
Sg8-e7	Lh6-f4:	De5-g5	Ke8-d8		—			
Df3-h5	Sb1-c3	Dh5-h6	Dh6-f4:	Sc3-d5	Ta1-e1†	Te1-e7	Te7-c7	+
De3-e7	Sg8-f6	d7-d6	Sf6-g4	De7-d7	Ke8-d8	Dd7-a4		—
Lf7-g8:	Lf4-g5	+						
Lf8-e7		—						
Ta1-e1	Lf4-e3	Lc4-f7‡	Lf7-h5	Le3-g5	Te1-e5:	Lg5-f6	+	
Df6-d4†	Dd4-g7	Ke8-d8	d7-d6	Sc6-e5	Dg7-e5:		—	
Sb1-c3	Df3-h5	Sc3-e4	Se4-d6†	Sd6-f7:	Lc7-d6	+		
Sc6-d4	Sd4-e6	Lf8-g7	Ke8-f8	Sh6-f7:		—		
Ld2-c3	Lc3-d4	Lc4-d5:	De4-e5	—				
Db2-b6†	d7-d5	Lc8-f5	f7-f6	+				
Kg1-h1	Sb1-d2	Df3-h5	Lc4-b3	Dh5-h4	Ta1-e1	—		
Th8-g8	d7-d5	Dc5-d6	Lc8-g4	Sb8-c6	o—o—o	+		
Kg1-h1	Ld2-f4:	Df3-f4:	Df4-g5	—				
Sb8-c6	Lh6-f4:	d7-d5	Lc8-e6	+				
Ta1-e1	Kg1-h1	Df3-h3 [10])	Dh3-h5	Sc3-e4	Ld2-c3	Se4-f6†	Dh5-f7:	+
De5-c5†	Sc6-d4	Lh6-g5	Dc5-f5	h7-h6	Sd4-c2:	Ke8-d8	Sc2-e1: [11])	—
				Sc3-e4	Lc4-e6:	Se4-g5:	+	
. .	. .	. .	Sd4-e6	Dc5-f5	d7-e6:		—	
		Te1-e7‡	Sc3-d5†	Df3-h5	Ld2-f4:	Tf1-f4:	Dh5-h4†	—
. .	. .	Ke8-e7:	Ke7-d8	Dc5-f8	Lh6-f4:	Sd4-e6	Kd8-e8	—
			Df3-h5	Dh5-h6:	Dh6-g5:	Sc3-b5	Ld2-c3	+
. .	. .	Dc5-e7:	Sd4-e6	De7-g5	Se6-g5:	Ke8-d8		—
		Sc3-d5	Te1-e5:	Ld2-b4	+			
. .	d7-d6	Sc6-e5 [12])	d6-e5:					

tauscht werden können, welches den Angriff bedeutend schwächen würde.

8) Dieser Zug ist nicht rathsam; vielleicht thut Weiß darauf am besten 10. Sb1—c3. Auf 10. Ld2—c3 folgt aber 10. Db2—b6† und 11. Sg8—f6. Indessen wird diese Variante gänzlich vermieden, wenn Weiß 9. Sb1—c3 statt 9. Lc1—d2 zieht.

9) Der beste Zug ist 10. Sb1—c3, da man nun auch mit dem Damenthurm angreifen kann.

10) Dieser Zug ist uns von Herrn Mosar mitgetheilt worden; man könnte übrigens hier auch 13. Te1—e7‡ spielen.

11) Es würde nun folgen:

19. Tf1—e1: Df5—c5
20. b2—b4 Dc5—d6
21. Sf6—e4 Dd6—g6
22. Se4—g5: und Weiß gewinnt.

12) Der Palamède, 1836, S. 397, führt das Spiel so zu Gunsten des Vertheidigenden aus. Die Partie, welche auch bei Walker, 1841, S. 138 (A) steht, ist jedoch incorrect.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:
3. Sg1—f3. g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
18.	(Lc1-d2) (Sg8-e7)	(Sb1-c3) o—o [1]	Ta1-e1 De5-c5†	Kg1-h1 c7-c6	Sc3-e4 Dc5-f5	Ld2-c3 Lh6-g7	Se4-d6 Df5-g5	Te1-e7: Lg7-c3: [2]
19.	. .	. .	. .	 Se7-g6	Sc3-e4 Dc5-f5	g2-g4 Df5-e5	Ld2-c3 	+ —
20.	. .	. .	. .	. .	 Dc5-c6	Df3-h5 Kg8-g7	Ld2-c3† f7-f6	Se4-f6: Tf8-f6:
21.	. .	. .	. .	. .	 Dc5-b6	Df3-h5 Lh6-g7	Se4-g5 h7-h6	Sg5-f7: Tf8-f7:
22.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
23.	. .	. .	. .	 Sb8-c6	Ld2-f4: Lh6-g7	Lf4-e3 Sc6-d4	Lc4-f7‡ Kg8-h8	Le3-d4: Lg7-d4:
24.	 Ke8-f8	Sb1-c3 c7-c6	Ta1-e1 De5-g7	Ld2-f4: Lh6-f4:	Df3-f4: 	+ —		
25.	Sb1-c3 Sg8-e7	Lc1-d2 c7-c6	Sc3-e4 [3] d7-d5	Ld2-c3 d5-e4:	Lc3-e5: e4-f3:	Le5-h8: f3-g2:	Kg1-g2: Lc8-e6	— +
26.	. .	. .	Ta1-e1 De5-c5†	Kg1-h1 [4] d7-d5	Df3-h5 Dc5-d6 [5]	Sc3-e4 [6] d5-e4:	Lc4-f7‡ Ke8-d8 [7]	d3-e4: Lh6-g7 [8]
27.	. .	. .	. .	. .	. .	[Lc4-d5:] c6-d5: [9]	Sc3-d5: Sb8-c6	Te1-e7‡ [10] Sc6-e7:
28.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	[Ld2-c3] Ke8-d8 [11]
29.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
30.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Lc8-d7
31.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
32.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Lc8-g4
33.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Dd6-g6
34.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
35.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
36.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Ld2-b4 [12] Sc6-b4:

¹) 10. c7—c6, welches als das Beste angegeben wird, betrachten wir weiter unten.

²) Nimmt Schwarz den Thurm, so würde Weiß nicht, wie die Chronicle I. S. 194 angiebt, 16. Sd6-f5, sondern 16. Df3-g4 thun.

³) Dieser Zug, den Sarratt, 1821, ausführt, ist weniger stark, als 11. Ta1—e1.

⁴) Staunton, 1847, S. 283, empfiehlt hier als noch stärker 12. Tf1—f2.

⁵) Lewis, 1842, S. 188, bricht hier mit dem Bemerken ab, daß Schw. gut stände. Walker, 1831 und 1841, S. 136 ff. setzt das Spiel fort, ist aber ebenfalls unvollständig.

⁶) Den Angriff mit dem Springer auf e4 führt Walker, 1841, S. 141, aus; er hält ihn mit Recht für schwächer als 14. Lc4—d5:.

⁷) Der beste Zug ist wohl 15. Ke8—f8, weil man nach Aufgeben des Laufers c8 auf g4, den Laufer f7, wenn dieser nicht schon früher weggeht, nehmen kann.

⁸) Auf 16. Lc8-d7 folgt 17. e4-e5 Dd6-d2: 18. Dh5-h6: und Weiß steht besser.

	Weiß	Schwarz
5.	o—o.	g4—f3:
6.	Dd1—f3:	Dd8—f6.
7.	e4—e5	Df6—e5:
8.	d2—d3.	Lf8—h6.

17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
Te7-f7:	Sd6-f7:	+						
Tf8-f7:	. .	—						
Te1-e7†	Lc3-f6:	Te7-f7†	Lc4-f7:	Dh5-h6:	h2-h4	h4-h5	Tf1-f4:	Tf4-g4† +
Kg7-f8	Dc6-f6:	Df6-f7:	Kf8-f7:	Kf7-g8	Sb8-c6	Sg6-f8	Sf8-e6	—
Te1-e8†	Lc4-f7:	Lf7-g8†	Ld2-c3	Te8-f8:	+			
Kg8-h7	Sb8-a6	Kh7-h8	Sg6-f8	. .	—	. .	. .	. .
	Tf1-f4:	Lc4-d5:	+					
Lg7-f8	d7-d5	. .	—					
Df3-e4	Tf1-f5	Te1-f1	De4-h4	Tf5-f7:	Tf1-f7:	Tf7-f5:	b2-c3:	—
Se7-c6	Sc6-e5	d7-e5	Se5-f7:	Tf8-f7:	Lc8-f5	Ld4-c3:	Dc5-c3:	—
Ld2-a5†	Te1-d1	Lf7-d5:						
b7-b6	Se7-d5	Sb8-d7	+					
Tf1-e1	Ld2-b4	Dh5-h6:	Dh6-h3:	—				
o—o [11])	Dd6-d5:	Lc8-h3	Se7-g6	+				
Sd5-e7:	Se7-c6‡	Lc3-a5†	Te1-e8:	Tf1-e1†	La5-b4	+		
Th8-e8	b7-c6:	Kd8-d7	Kd7-e8:	Ke8-f8		—		
. .		Dh5-h4†	Te1-e8:	Tf1-e1†	Dh4-h6:	+		
	Dd6-c6:	Kd8-d7	Kd7-e8:	Lc8-e6		—		
Lc3-h8:	Sd5-e7‡	Dh5-f7:	Te1-e7	Df7-h7:	Te7-f7	Tf7-f8‡	Dh7-h3†	+
o—o—o	Sc6-e7:	Td8-h8:	Th8-f8	Ld7-c6	Dd6-d5	Lh6-f8:		
. .	. .	. .		Df7-e6†	Te7-e6:	h2-h4	Tf1-f4:	
			Ld7-c6	Dd6-e6:	Lh6-g5	Lg5-h4:	Lh4-g3 [13])	. .
Dh5-g4:	Te1-e7‡	Tf1-e1	Lc3-f6	Te1-e7‡	Lf6-e7:	Dg4-h4†	Dh4-h6:	h2-h4 +
Th8-f8	Sc6-e7:	Dd6-d5:	Dd5-d6	Dd6-e7:	Ke8-e7:	Ke7-d7	Ta8-e8	
Te1-e7‡ [14])	Dh5-e5	Sd5-f6†	De5-f6:	—				
Sc6-e7:	Lh6-f8	Dg6-f6:	Th8-g8 [15])	+				
[Dh5-g6:]	Lc3-h8:	Sd5-f4:	Tf1-f4‡	Lh8-c3	—			
f7-g6:	Ke8-f7	Lh6-f4:	Lc8-f5	Se7-d5	—			
	Lc3-h8:	Sd5-f4:	Tf1-f4:	—				
h7-g6:	Ke8-f8	Lh6-f4:	f7-f5	—				
Te1-e7‡ [7])	Dh5-h4	Sd5-b4:	—					
Ke8-d8	f7-f6	Lh6-g5	+					

[9]) Spätere Varianten betrachten 14. Dd6-g6 und 14. o—o.

[10]) Der richtige Zug ist 16. Ld2—c3.

[11]) Auf 17. Lc8-g4 folgt 18. Dh5-h4 Lg4 nach e6 19. Ld2-b4 Se7-f5 u. gewinnt.

[12]) Vielleicht ist 16. Lc8—d7 am besten. Wollte Schwarz den Thurm h8 retten, so verlör er die Partie, da Weiß auf f6 Schach böte und den Laufer h6 gewänne.

[13]) Es folgt 25. Tf4—g4, Lc6—d7; 26. Tg4—c4†, Kc8—d8; 27. Te6—e3, Th8—g8; 28. d3—d4 mit gleichem Spiel.

[14]) Walker, 1841, S. 138, empfiehlt diesen Zug; besser ist 17. Lc3-h8: oder 17. Dh5-g6:.

[15]) Es ist für Schw. nicht schwer, seine Offiziere gut zu postiren, wie man aus der Partie No. I. am Ende des Abschnitts ersieht.

[16]) Der Zug 16. Ld2—b4 ist nicht gut.

[17]) Wenn Weiß 17. Sd5—e7: nimmt, so spielt Schwarz am besten 18. Ke8—f8.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
37.	(o—o) / (g4-f3:)	(Dd1-f3) / (Dd8-f6)	(e4-e5) / (Df6-e5:)	(d2-d3) / (Lf8-h6)	(Sb1-c3) / (Sg8-e7)	(Lc1-d2) / (c7-c6)	(Ta1-e1) / (De5-c5†)	(Kg1-h1) / (d7-d5)	(Df3-h5) / (Dc5-d6)
38.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
39.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
40.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
41.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
42.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
43.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
44.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
45.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
46.47.	. .	. .	. .	b2-b3 [11]) / De5-a1:	Sb1-c3 / Lf8-c5†	Kg1-h1 / Sg8-e7	d2-d4 / Lc5-d4:	Lc4-f7† / Ke8-d8	Lc1-d2 / Da1-f1†
48.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Df3-f4: / Da1-c1:	Df4-d4: / Dc1-f1†
49.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Df3-f4: / Th8-f8 [12])	Lc4-f7† / Ke8-d8	d2-d4 / d7-d5
50.	. .	. .	. .	— / Sb8-c6	Sb1-c3 / Sc6-d4	Df3-f2 / Lf8-c5	Kg1-h1 / Sd4-e6	— / +	
§. 6.									
1.	o—o / Dd8-e7 [13])	[d2-d4] / g4-f3:	Sb1-c3 [14]) / d7-d6	Sc3-d5 / De7-d7	Dd1-f3: / Sb8-c6	Df3-f4: / Lf8-g7 [15])	Sd5-c7† / Dd7-c7:	Lc4-f7† / Ke8-f8	Lf7-b3† / Sg8-f6
2.	. .	Sf3-e5 / De7-e5:	d2-d4 / De5-g7	Tf1-f4: / Sg8-h6	Tf4-f1 / d7-d6	Lc1-h6: / Dg7-h6:	Lc4-f7† / Ke8-d8	e4-e5 / Sb8-c6	— / +
§. 7.									
1.	o—o / d7-d5	Lc4-d5: / c7-c6	Ld5-b3 / g4-f3:	Dd1-f3: / Lf8-h6	d2-d4 / Dd8-d4†	Kg1-h1 / Sg8-f6	Lc1-f4: / Lc8-g4	Df3-g3 / Sf6-e4:	Tf1-e1 /
2.	. .	e4-d5: / g4-f3:	Dd1-f3: / Lf8-d6	d2-d3 / Dd8-g5	Sb1-c3 / Lc8-g4	Df3-e4† / Sg8-e7	Lc1-f4: / Ld6-f4:	Tf1-f4: / f7-f5	De4-e5 / Th8-g8
3.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dg5-e7	Lc1-f4: / De7-e4:	Sc3-e4: / Ld6-f4: [17])	Tf1-f4: / Lg4-h5 [18])
4.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Ke8-d8	Lc1-f4: / Ld6-f4:	Tf1-f4: / f7-f5	De4-e5 / Dg5-f6

[1]) Auf 15. Dh5-e5, würde Schwarz rochiren.

[2]) Auf 17. Lh6—g5 gewinnt 18. Ld2—f4:.

[3]) Geht der K. nach f6, so folgt 19. Le6—f5.

[4]) Auf 21. f7—f5 folgt 22. h4—h5† Kg6 nach h5: 23. Dc5—f5† Lh6—g5 24. g2 nach g4† und Weiß gewinnt.

[5]) Es würde folgen: 23. Ld2—c3† f7—f6 24. Dc5—f5 und Weiß gewinnt.

[6]) Thut Schwarz diesen Zug nicht, so verliert er den Bauer f4.

[7]) 15. Ld5—b3 giebt auch kein übles Spiel.

[8]) 17. Ld2-c3 ist nicht gut, weil Schw. 17. f7 nach f5 dagegen thut und sein Spiel befreit.

[9]) Schw. könnte auch den Thurm e7 nehmen, seine Position ist aber so ungünstig, daß er, wie Jänisch Vol. II. erklärt, nicht mehr als remis erlangen wird. 18. Dd6—d5:; 19. Dh5—d5:, Sc6—e7:; 20. Dd5—g5, Se7—g6; 21. Tf4—f1 führt wohl zu demselben Resultat.

[10]) Weiß geht auf 22. Kg8—f7 wieder 23. Sf4—h5. Jänisch läßt 22. Sh5—f6† ziehen, welches vielleicht noch stärker ist, denn würde dieser Springer genommen, so käme die Dame nach f6 und könnte, in Ver-

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
(Lc4-d5:)	Te1-e7‡[1])	Dh5-e5	Te7-d7‡	De5-h8:	Ld5-f7:	Lf7-g6:	+	
Dd6-g6	Ke8-d8	Lc8-d7	Kd8-d7:	Lh6-g7	Lg7-h8:		—	
. .		Dh5-e5†	[Tf1-e1]	Sc3-b5	De5 c7†	a2-a4†	+	
	Ke8-e7:	Ke7-d7	c6-d5:[2])	Kd7-c6	Kc6-b5:		—	
. .	. .	. .		De5-h8:	Dh8-e8†	Sc3-b5†	De8-c8:	+
			Dg6-g5	c6-d5:	Kd7-c7	Kc7-b6		—
. .	. .		[Ld5-e6:]	Sc3-d5†	Ld2-b4†	De5-h8‡	Lb4-f8:	+
		Lc8-e6	Sb8-d7	c6-d5:	Ke7-e8	Sd7-f8		—
. .	. .	. .		Sc3-d5†	Ld2-b4†	Le6-f7‡	Tf1-f4‡	De5-d5‡ +
			Lh6-g7	c6-d5:	Ke7-e8	Ke8-f7:	Dg6-f6	—
. .	. .	. .		De5-c5†	Tf1-e1†	Sc3-e4†	h2-h4	h4-h5†
			Dg6-g7	Ke7-e6:[3])	Ke6-f6	Kf6-g6	Dg7-f8[4])	Kg6-g7[5])
. .	. .	. .		De5-h8:	Tf1-f3:	Dh8-f8†	Tf3-f7†	+
			f7-e6:	f4-f3[6])	Lh6-d2:	Ke7-d7		—
	Te1-e7:[7])	Dh5-h6:	Sc3-d5:	+				
o—o	Dd6-e7:	c6-d5:		—				
. .		Sc3-d5:	Ld2-f4:[8])	Tf1-f4:	Sd5-f4:	Dh5-g5†	Sf4-h5	Sh5-f4[10])—
	c6-d5:	Sb8-c6	Lh6-f4:	Dd6-f4:[9])	Sc6-e7:	Se7-g6	f7-f5	Kg8-f7 —
Df3-f1:	Df1-f4:	Ld2-c3:	—		Dh5-d6:	Dd5-g5†	Tf4-f2	h2-h4
Th8-f8	Ld4-c3:	d7-d6	+	Dd6-d5:	Sc6-e7:	Se7-g6	Tf8-e8	Te8-e5
Lc4-f1:	—							
Th8-f8	+							
Df4-h6	Tf1-f7:	—						
Tf8-f7:	Lc8-d7	+						
Df4-h4	Lc1-g5	Lg5-f6:	Tf1-f6:	Dh4-f6:	Df6-h8†	e4-e5	—	
Kf8-e8	Th8-f8	Lg7-f6:	Tf8-f6:	Dc7-e7	Ke8-d7		—	
+								
Ta1-e1	g2-g3	Lc4-a6:	De5-c7:	+				
Tg8-g7[16])	Sb8-a6	b7-a6:		—				
Ta1-e1	Se4-g5	d5-d6	+					
Ke8-f8	Kf8-g7		—					
De5-f6:	h2-h3	Tf4-f5:	—					
Sg8-f6:	Lg4-h5	Sb8-d7	—					

bindung mit dem heranrückenden Bauer h2, eine drohende Stellung gewinnen.

[11]) Dieser Zug, eine Idee Mac Donnell's, ist minder gut als 8. d2—d3. Die Ausführung findet man bei Walker, aus dem wir unsere Varianten entlehnen.

[12]) Vielleicht wäre 11. f7—f5 der beste Zug.

[13]) Diese nicht genügende Vertheidigung ist von Kling und Horwitz empfohlen, aber in der Schachzeitung, 1851, S. 222, widerlegt worden.

[14]) Man könnte hier sehr gut Dd1—f3 oder Lc1—f4 nehmen.

[15]) Der Bauer d4 darf wegen Sd5—f6† nicht genommen werden und bei 10. Sc6—d8 macht Weiß wenigstens leicht remis, indem 11. Df4—f6, Sg8—f6: 12. Sd5—f6‡ u. s. w. geschieht.

[16]) Auf 14. Ke8—d8 würde Weiß durch d5 nach d6, auf 14. Sb8—d7 aber durch De5—c7: bald gewinnen.

[17]) Auf Ke8—d7 gewinnt 13. Lc4—b5†.

[18]) Auf f7-f5 wäre 14. Ta1-e1, Sb8-d7; 15. Se4—f6† gefolgt.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
5. W	(o—o)	(e4-d5:)	(Dd1-f3:)	(d2-d3)	(Sb1-c3)	(Df3-e4†)	(Lc1-f4:)	(Ta1-e1:)
5. B	(d7-d5)	(g4-f3:)	(Lf8-d6)	(Dd8-g5)	(Lc8-g4)	(Ke8-d8)	(Ld6-f4:)	Sg8-f6
6. W	. .	. .	. .		Lc1-f4:	Sb1-c3	Ta1-e1	Df3-f4:
6. B				Lc8-f5	Lf5-g6	Sg8-e7	Ld6-f4:	o—o
§. 8.								
1. W	Sb1-c3 [1]	Dd1-f3: [2]	Lc4-d5:	Ld5-f7‡	d2-d4	e4-e5	Lc1-f4:	Lf4-g5
1. B	g4-f3:	d7-d5 [3]	c7-c6	Ke8-f7:	Sg8-f6	Lf8-g7	Th8-e8	Dd8-d4:
2. W	. .	. .	. .	. .	Df3-h5†	d2-d4 [4]	Lc1-f4:	Lf4-e5†
2. B					Kf7-g7	Lc8-e6	Le6-f7	Sg8-f6
3. W	. .	. .	. .	Ld5-b3	Lb3-e6:	Df3-h5†	d2-d4	o—o
3. B				Lc8-e6	f7-e6:	Ke8-d7	Dd8-f6	Df6-g6 [5]
4. W	. .		Sc3-d5	c2-c3	d2-d4	e4-e5	Lc4-b5	Sd5-c7‡
4. B		Dd8-f6	Df6-e5	Lf8-h6	De5-d6	Dd6-c6	Dc6-g6	[7]
5. W	. .	Dd1-f3:	d2-d4	o—o	Lc4-f7‡	Df3-h5†	Lc1-f4:	Tf1-f4:
5. B		Lf8-h6	Sb8-c6	Sc6-d4:	Ke8-f7:	Kf7-g7	Lh6-f4:	Sg8-f6
6. W	. .		d2-d4	Lc4-f7‡	Df3-h5†	o—o	Dh5-g5†	Lc1-f4:
6. B		Sb8-c6	Sc6-d4:	Ke8-f7	Kf7-g7	Sg8-f6	Kg7-f7	Sd4-e6
7. W	. .	. .	. .	. .	. .		Lc1-f4:	Kg1-h1
7. B						Sd4-e6	Lf8-c5†	Sg8-f6
§. 9.								
1. W	d2-d4 [8]	Lc4-d5:	Ld5-f7‡	Sf3-e5†	Se5-g4: [11]	Sg4-f2	o—o	—
1. B	d7-d5 [9]	c7-c6 [10]	Ke8-f7:	Kf7-e8	Dd8-h4†	Sg8-f6	Th8-g8	+
2. W	. .	. .	Ld5-b3	Dd1-f3:	Lc1-f4:	Sb1-d2	Df3-g3	Sd2-e4: [13]
2. B			g4-f3:	Dd8-d4:	Sg8-f6 [12]	Lc8-g4	Sf6-e4:	Dd4-e4‡
3. W	. .	. .	. .	. .	. .	. .		c2-c3
3. B							Sb8-d7 [14]	Dd4-c5
4. W		Dd1-f3:	e4-e5	c2-c3	Lc1-f4:	Lc4-f7‡	Lf4-h6:	Df3-f6†
4. B	g4-f3:	Dd8-f6	Df6-b6 [15]	Lf8-h6	Db6-b2:	Ke8-e7	Sg8-h6:	De7-f8
5. W	. .	. .	. .		Lc1-f4:	o—o	+	
5. B				Sb8-c6	Sc6-d8			
6. W	. .		o—o	+				
6. B		Lf8-h6	d7-d6	[16]				
7. W	. .		Lc1-f4:	Lc4-f7‡	Df3-h5†	+		
7. B		Sb8-c6	Sc6-d4:	Ke8-f7:				
8. W	. .		g2-g3	Lc1-f4:	Df3-b3 [17]	Sb1-c3	o—o—o	Th1-e1
8. B		Df8-h4†	Dh4-b3	f7-f6	Sg8-h6	c7-c6	d7-d6	

[1]) Dieser Angriff, welcher von Mac Donnell herrührt, scheint uns weniger stark als 5. o—o.

[2]) Zöge Weiß 6. d2—d4 oder 6. o—o, so würde 6. d7—d5 folgen.

[3]) Das Opfer des Damenbauers empfiehlt De la Bourdonnais im Palamède, 1836, S. 396, als richtig, vielleicht ließe sich die Partie aber noch einfacher mit 6. d7—d6 vertheidigen. Nimmt Weiß 7. Df3—f4:, so kann 7. Lc8—e6 geschehen, ein Zug, welcher bei der gewöhnlichen Art des Muzio in ähnlicher Lage (§. 3.) unzulässig war.

[4]) Auf 10. e4-e5 müßte 10. Sg8-h6 folgen.

[5]) Es wäre gefährlich auf d4 zu nehmen.

[6]) Diese drei ersten Varianten des §. 8. dürften die Schwäche von 5. Sb1-c3 darthun.

[7]) Die Fortsetzung dieser Partie, welche Mac Donnel gegen La Bourdonnais spielte, findet man bei Bledow, 1835, S. 18.

[8]) Dieser Zug wird für besonders stark gehalten. Eine weitläufige Ausführung desselben findet man in Koch's Elementarbuch, 1828, S. 98—114 und in dem zu Madras 1829 von Ghulam Kassim und James Cochrane herausgegebenen Werke. Koch sagt, S. 72, daß ihm das Spiel von dem verstorbenen Preuß. Obrist-Lieut. v. Donop mitgetheilt worden sei, welcher es seinerseits von einem Engländer in Brüssel erfahren habe. Unsere

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
De4-f4:	Tf1-f4:	Te1-f1	Lc4-b5	—			
Dg5-f4:	Sb8-d7	Kd8-e7	Ta8-g8	—			
Sc3-b5	Lc4-d5:	Sb5-c7	Sc7-a8:	Df4-d4	Dd4-d5:	—	
Se7-d5:	c7-c6	c6-d5:	Sb8-a6	Dd8-a8:		—	
Lg5-f6:	—						
Lc8-g4	+						
Dh5-g5†	—						
Lf7-g6	+						
Dh5-a5	Lc1-f4:	Da5-a4	—*)				
Sb8-a6	Lf8-b4	Sg8-e7	+				
+							
—							
Dh5-g5†	Ta1-f1	Tf4-f6:	Sc3-d5	Kg1-h1	+		
Kg7-f7	Kf7-e8	Dd8-e7	De7-c5		—		
Dg5-h4	Tf1-f4:	Kg1-h1	Sc3-d5	Sd5-f6:	Ta1-f1	+	
Se6-f4:	Lf8-c5†	d7-d6	Lc5-d4	Ld4-f6:		—	
Lf4-h6†	Dh5-h4	e4-e5	Dh4-f2	+			
Kg7-g8	Lc5-e7	Sf6-e8		—			
Ke1-d2	Kd2-c1	+					
De4-e2†		—					
e4-e5	Lb3-f7:	o—o	e5-f6:	—			
o—o—o	Dc5-e7	De7-f7:	Th8-g8	+			
o—o	Lf7-e6†	+					
Db2-b6		—					
+							
—							

Varianten sind zum Theil aus den genannten beiden Autoren und aus Jänisch's Analyse Vol. II. entlehnt.

9) Lewis erklärt in der Chronicle I. S. 33. dies für die beste Vertheidigung.

10) Auf 6. g4—f3: müßte 7. Dd1—f3: folgen, denn nach 7. o—o bekäme Schw. sogleich, mit 7. Lc8—g4, ein sicheres Spiel. Vielleicht ist 6. Sg8—f6 ein guter Zug.

11) Wenn Weiß hier rochirt, kann der Bauer g4 gedeckt werden, Weiß behält dann aber ein gutes Angriffsspiel.

12) Auf 9. Dd4—b2: folgt 10. Df3—h5. 10. Lc8—e6 ist nicht gut, weil Weiß nach dem Abtausch der Laufer auf h5 Schach geben und dann Sb1—c3 ziehen würde.

13) 12. Dg3-g4: ist falsch, weil 12. Dd4 nach f2† und 13. Df2—d2‡ folgen würde.

14) Diese Spielart ist besser. Ihre Fortsetzung entnehmen wir aus einer Anmerkung Grimm's (Chronicle 1851, S. 155).

15) Die Folgen des Zuges 7. Df6-f5 haben wir schon in §. 2. No. 5. betrachtet.

16) Die Partie ist hier auf das gewöhnliche Muzio (§. 2. No. 2.) reducirt. Weiß hat ein gutes Spiel, wir wagen aber nicht zu behaupten, daß er gewinnen müsse.

17) Weiß würde ein besseres Spiel erhalten, wenn er 9. e4-e5 oder 9. Sb1-d2 zöge.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
9.	(d2-d4) (g4-f3:)	(Dd1-f3:) (Df8-h4†)	(g2-g3) (Dh4-h3)	(Lc1-f4:) (f7-f6)	(Df3-b3) [Dh3-g2]	Th1-f1 Dg2-e4‡	Ke1-f2 De4-d4‡	Kf2-g2 [1] Dd4-b6 [2]
10.	. .	 d7-d6	o—o [3] Dd8-f6	Sb1-a3 Df6-d4‡	Kg1-h1 Lf8-h6	Lc1-f4: Dd4-g7	Sa3-b5 Sb8-a6	Lf4-d6: c7-d6:
11.	. .	. .	. .	. .	. .	 Dd4-f6	Df3-e3 Df6-g6	e4-e5 Lh6-f4:
12.	. .	. .	. .	Kg1-h1 Df6-d4:	Df3-b3 Dd4-g7	Lc1-f4: Sg8-f6	Sb1-c3 Th8-g8	g2-g3 Lf8-e7
13.	. .	. .	. .	 Lf8-h6	Sb1-c3 Sg8-e7	e4-e5 d6-e5:	d4-e5: Df6-e5:	Lc1-d2 De5-d4
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	 Df6-d4:	Lc4-f7‡ Ke8-f7:	Df3-h5† Kf7-e7	Sc3-d5† Ke7-d8
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .	 Sb8-c6	Sc3-d5 Df6-d4:	Lc1-f4: Lh6-f4:	Df3-f4: Sc6-e5
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Dd4-c4:	Lf4-d6: Lc8-e6
20.	. .	. .	 Lc8-e6.	d4-d5 Le6-d7	Lc1-f4: Dd8-e7	e4-e5 d6-e5:	Lf4-e5: De7-e5:	Df3-f7‡ Ke8-d8
21.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 f7-f6	Le5-d4 De7-g7
22.	. .	 [d7-d5]	Lc4-d5: [8] c7-c6 [9]	Ld5-f7‡ [10] Ke8-f7:	Lc1-f4: Sg8-f6	c2-c3 Lc1-g4 [11]	Df3-g3 [12] Th8-g8	Dg3-h4 Tg8-g6
23.	. .	. .	. .	. .	. .	e4-e5 Dd8-d4:	e5-f6: Lf8-b4†	Ke1-f1 Dd4-c4†
24.	. .	. .	. .	. .	o—o Dd8-d4‡	Lc1-e3 Dd4-f6	Le3-f4: Kf7-e8	Df3-h5† Df6-g6
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Df3-g3 Lf8-c5†
26.	. .	. .	 [Sg8-f6]	o—o Sf6 d5: [14]	e4-d5: Dd8-f6	Lc1-f4: Df6-d4‡	Lf4-e3 Dd4-h4	Sb1-d2 Lf8-d6

[1]) Auf 12. Lf4—e3 würde 13. Dd4—g4 folgen, dies wäre dennoch vielleicht die beste Spielart für Weiß.

[2]) Kassim, aus dem diese Variante entlehnt ist, läßt auf e4 Schach geben, zieht 13. Tf1—f3 und führt das Spiel zum Vortheil des Weißen aus.

[3]) Das Spiel ist auf §. 3. No. 3. zurückgeführt. 7. Lc1—f4: und, auf 7. Lc8—e6, dann 8. Lc4—e6:, welches Koch, 1828, S. 108 ausführt, ist eine weniger gute Spielart.

[4]) Weiß zieht 19. Df3—h3 und gewinnt.

[5]) Es würde nun folgen:

19. Dh6—g7 Df5—f7
20. Td1—d8† Ke8—e7
21. Sc3—d5† Ke7—d8:
22. Dg7—f7: e6—d5:
23. Df7—d5‡ Sb8—d7
24. Te1—d1 Sg6—f8
25. Dd5—g5† und Weiß gewinnt.

[6]) Weiß nimmt 22. Te1—e6‡ und gewinnt.

[7]) Es würde nun folgen: 22. Dh3—h4† Kd8 nach d7 23. Tf4—e4 und Weiß gewinnt.

[8]) Wenn 7. e4—d5: nimmt, wird das Spiel dem §. 7. ähnlich, jedoch wäre hier d2-d4 statt des besseren d3 geschehen.

[9]) 7. Sg8—f6 ist für einige Fälle vielleicht noch besser.

3. Weiß: Sg1—f3. Schwarz: g7—g5.
4. Lf1—c4. g5—g4.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
Lc4-g8:	Lg8-b3:							
Db6-b3:	d7-d6	+						
Sb5-d6‡	+							
	—							
Tf1-f4:	e5-d6:	+						
Lc8-e6		—						
e4-e5	Lf4-e5:	Le5-f6:	Ta1-e1	Sc3-d5	Lc4-d5:	+		
d6-e5:	Sb8-d7	Sd7-f6:	Ke8-d8	Sf6-d5:		—		
Df3-e2	Lc4-f7‡	Tf1-f3:	Ld2-h6:	De2-f3:	Ta1-d1	+		
f4-f3	Ke8-d8	Lc8-g4	Lg4-f3:	Sb8-d7	Dd4-b6 [4])	—		
	Lc4-e6:	De2-h5†	Dh5-h6:	Ta1-d1	Tf1-e1	+		
Lc8-e6	f7-e6:	Se7-g6	Dd4-d2:	Dd2-c2:	Dc2-f5 [5])	—		
Dh5-h4†	Lc1-f4:	e4-e5	Tf1-f4:	Dh4-g4†	Tf4-f7†	Dg4-g5†	Dg5-g7	Ta1-e1†
Kd8-d7	Dd4-g7	Lh6-f4:	Dg7-e5:	De5-e6	Kd7-d8	Kd8-e8	De6-f7:	Lc7-e6 [6])
				e5-e6†	Sd5-e7:	Ta1-e1	Dh4-h3†	Se7-c6‡
. .	. .	. .	Sg8-e7	Kd7-e6:	Ke6-d7	Sb8-c6	Kd7-d8	b7-c6: [7])
				Tf4-g4	Ta1-d1	Dh4-g3	Tg4-g5	+
. . .	. .	. .	d6-e5:	Dg7-f8	Sb8-a6	Kd7-e6		—
Sd5-c7‡	Tf1-d1	Df4-e5:	De5-h8:	+				
Ke8-d8	Dd4-c4:	Dc4-c7:		—				
Sd5-c7‡	Ta1-d1	b2-b3	Df3-h5	Sc7-e6:	Dh5-f7:	Df7-e6‡	De6-c4†	Dc4-d4 +
Ke8-d7	Kd7-c8	Sc6-d4	Dc4-c3	Sd4-e6:	Dc3-g7	Dg7-d7	Dd7-c6	—
Df7-f8‡	d5-d6	Df8-d6	Lc4-f7	Sb1-c3	+			
De5-e8	c7-d6:	Sg8-e7	De8-f8		—			
Sb1-c3	d5-d6	+						
Lf8-e7		—						
e4-e5	Lf4-g5	o—o	—					
Kf7-g8	Lf8-e7	Sf6-d5	+					
Kf1-f2	—							
Lb4-c5† [13])	+							
Dh5-e5†	—							
Lf8-e7	+							
Kg1-h1	—							
Sg8-e7	+							
Df3-f7‡	Sd2-f3	+						
Ke8-d8		—						

[10]) Wir haben schon in No. 2. u. 3. dieses Paragraphen die für Schwarz nicht ungünstigen Folgen von 8. Ld5—b3 betrachtet.

[11]) Diesen Zug findet man im Palamède, 1842, I. S. 309 angedeutet; er ist besser als der von Kassim ausgeführte, 10. Kf7—e8.

[12]) Geht die Dame nach e3, so folgt 11. Lf8 nach g7 und dann Th8—e8.

[13]) No. 23. nehmen wir aus Jänisch Vol. II.

[14]) Zöge Schwarz 8. c7—c6, so könnte Weiß den Laufer auf f7 opfern, wodurch aber das für Schwarz vortheilhafte Spiel den Varianten 22. und 23. ähnlich würde. Wir folgern hieraus, daß 6. d7—d5 und 7. Sg8—f6 die richtigen Vertheidigungszüge sind.

Erläuternde Spiele für den Abschnitt IX.

No. I.

	Hanstein.	M . . .
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	g5—g4
5.	o—o	g4—f3:
6.	Dd1—f3:	Dd8—f6

7. e4—e5 D f6—e5:
8. d2—d3 L f8—h6
9. S b1—c3 S g8—e7
10. L c1—d2 c7—c6
11. T a1—e1 D e5—c5†
12. K g1—h1 d7—d5
13. L c4—d5: c6—d5:
14. D f3—h5 D c5—d6
15. S c3—d5: S b8—c6
16. L d2—c3 D d6—g6
17. T e1—e7‡ S c6—e7:
18. D h5—e5 L h6—f8
19. S d5—f6† D g6—f6:
20. D e5—f6: T h8—g8
21. D f6—f4: L c8—e6
22. g2—g3 o—o—o
23. D f4—e3 S e7—c6
24. L c3—f6 T d8—d7
25. c2—c4 T g8—g6
26. a2—a3 L f8—h6
27. D e3—e4 S c6—e7
28. b2—b4 S e7—d5
29. L f6—e5 S d5—e3
30. T f1—f3 L e6—c4:
31. L e5—f4 T g6—e6
32. D e4—h7: L c4—d5 und gewinnt.

No. II.

v. H. u. d. L. M. . .

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 g5—g4
5. S b1—c3 g4—f3:
6. D d1—f3: L f8—h6
7. d2—d4 S b8—c6

8. L c4—f7‡, besser würde 8. o—o gewesen sein.

8. . . . . : . K e8—f7:
9. D f3—h5† K f7—g7
10. o—o D d8—g5
11. D h5—d1 d7—d6
12. L c1—f4: D g5—f4:

Schwarz konnte die Dame wegziehen, er opferte sie aber, weil er dadurch dem Angriffe schneller zu entgehen hoffte und vier Steine für dieselbe behielt. Die Position der weißen Bauern ist indessen sehr günstig und hindert die Entwickelung des schwarzen Spieles bedeutend.

13. T f1—f4: L h6—f4:
14. S c3—d5 L f4—g5
15. S d5—c7: T a8—b8
16. D d1—h5 h7—h6
17. S c7—e8† K g7—f8
18. T a1—f1† K f8—e7
19. D h5—f7† K e7—d8
20. S e8—d6: S g8—e7
21. D f7—f2 T f8—g8
22. h2—h4 K d8—d7
23. e4—e5 b7—b6
24. h4—g5: L c8—a6
25. T f1—e1 T g8—g5:
26. D f2—f4 S e7—d5
27. D f4—f7† S c6—e7
28. c2—c4 T b8—g8
29. c4—d5: T g5—g2‡
30. K g1—h1 T g2—g7
31. D f7—e6† K d7—d8
32. S d6—f7† K d8—e8
33. d5—d6 T g7—f7:
34. d6—d7† K e8—d8
35. D e6—f7: Verloren.

No. III.

(Vergl. Chronicle II. S. 53.)

Cochrane. Staunton.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. S g1—f3 g7—g5
4. L f1—c4 g5—g4
5. d2—d4 g4—f3:
6. D d1—f3: d7—d5
7. L c4—d5: c7—c6
8. L d5—f7‡ K e8—f7:

9. o—o L f8—h6, die Chronicle bemerkt hier richtig, daß Schwarz den Damenbauer nehmen konnte.

10. L c1—f4: L h6—f4:
11. D f3—f4‡ S g8—f6
12. e4—e5 T h8—g8
13. D f4—h4 K f7—e8
14. T f1—f6: L c8—g4
15. D h4—f2 S b8—d7
16. T f6—f4 c6—c5
17. S b1—c3 S d7—b6
18. S c3—e4 L g4—e6
19. S e4—f6† K e8—e7
20. D f2—h4 T g8—g6
21. d4—d5 S b6—d5:
22. S f6—d5‡ und Weiß gewinnt.

Gambit-Spiele.

Sechste Eröffnung.

Weiß 1.	e2 — e4	Schwarz 1.	e7 — e5
2.	f2 — f4	2.	e5 — f4:
3.	Lf1 — c4 od. e2		....

Abschnitt I. (3. Lf1 — c4.)

Gambit des Königslaufers.

Uebersicht der Anfänge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

Anfang	§	3.	4.	Alexandre
1. e2—e4 / e7—e5 2. f2—f4 / e5—f4:	§. 1.	3. Lf1—c4 / f7—f5	....	Tab. 27. Col. 31—35. Tab. 28. Col. 1—3.
	§. 2.	3. — / g7—g5	....	Tab. 28. Col. 13—19.
	§. 3.	3. — / d7—d5	....	
	§. 4.	3. — / b7—b5	....	
	§. 5.	3. — / c7—c6	....	Tab. 28. Col. 4.
	§. 6.	3. — / Dd8—h4†	4. Ke1—f1 / Lf8—c5	Tab. 26. Col. 28—33.
	§. 7.		4. — / Sg8—f6	Tab. 26. Col. 34. 35. Tab. 27. Col. 1.
	§. 8.		4. — / Dh4—f6	
	§. 9.		4. — / d7—d6	Tab. 26. Col. 1—27.
	§. 10.		4. — / [g7—g5]	Tab. 27. Col. 2—30.

Der Angriff im Laufergambit (3. Lf1-c4), welcher hauptsächlich auf den Wiedergewinn des Bauers f4 gerichtet wird, ist lange andauernd, aber gewöhnlich weniger heftig als im Springergambit. Er kann, nach der Ansicht der neuern Schriftsteller, ebenfalls das Opfer nicht vollkommen ersetzen. Indeß lassen die bis in die jüngste Zeit fortgesetzten Entdeckungen, da sie noch nicht als abgeschlossen zu betrachten sind, eine für alle Fälle überzeugende Beweisführung nicht zu. Unsere Tabelle liefert eine Uebersicht der bisher angewendeten Angriffs- und Vertheidigungsarten.

Die gediegenste Analyse findet man bei Jänisch Vol. II. und in seinen abändernden Zusätzen in der Schachzeitung und Chronicle. Es wird dort, nach dem Vorgange Ponziani's (1782 S. 131), gezeigt, daß nach den Zügen 3. Dd8—h4† u. 4. Ke1—f1, Schwarz nun am besten sofort 4. g7—g5 zieht, und auf 5. Sb1—c3, Lf8—g7; 6. d2—d4 mit d7—d6 oder Sg8—e7 antwortet, daß aber mit einigem Vortheile auch der von Salvio angegebene Zug 3. f7—f5, statt 3. Dd8—h4†, gethan werden kann. Andere Vertheidigungen, wie 3. d7—d5, 3. b7—b5, 3. c7—c6, oder namentlich 3. g7—g5, gestatten dem Anziehenden das Spiel auszugleichen. Die Schwierigkeit der Vertheidigung beruht namentlich darin, daß die Züge 3. Dd8—h4† und 4. g7—g5 die Dame in eine höchst ungünstige Lage bringen, aus der sie erst mit Verlust mehrer Tempi wieder befreit werden kann. Hierauf stützt sich Philidor's, jedoch fehlerhafte, Ausführung dieser Partie zum Vortheil des Weißen. Die Praxis der großen Meister De la Bourdonnais und Mac Donnel (vergl. Chronicle I. S. 198) giebt der Vertheidigung das Uebergewicht.

Man vergleiche übrigens: Lopez, 1584, S. 110. — Gianutio (Sarratt 1817) S. 48. — Salvio, 1723, S. 99. — Greco, 1784, S. 85. — Cozio I. S. 67, 334, 342. II. S. 268, 322, 363. — Bertin S. 27. — Stamma, 1745, S. 43. — Lewis, 1834, S. 249. — Walker, 1846, S. 211. — Bledow, 1843, S. 31. Staunton, 1847, S. 317. — Schachzeitung 1849 u. 50. Die Spielart 3. Lf1—e2 oder das eingeschränkte Läufergambit bildet den Gegenstand des nächsten Abschnitts.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / f7-f5[1]	e4-f5:[2] / Dd8-h4†	Ke1-f1 / f4-f3	Lc4-g8: / f3-g2†	Kf1-g2: / Dh4-g5†	— / +
2.	. .	. .	. .	[Dd1-e2] / Dd8-h4†	Ke1-d1 / f5-e4:	De2-e4† / Lf8-e7	d2-d4[3] / Sg8-f6	De4-f4: / Dh4-f4:
3.	. .	. .	. .	Sb1-c3[5] / Sg8-f6	e4-e5 / Sf6-e4	Sg1-f3 / g7-g5	h2-h4 / g5-g4	Sc3-e4: / f5-e4:
4.	. .	. .	. .	. . /	/ Sf6-g4	Sg1-f3 / d7-d6	d2-d4 / d6-e5:	d4-e5: / Dd8-d1†
5.	. .	. .	. .	/ [Dd8-h4†]	Ke1-f1 / [f5-e4:]	Sc3-e4: / [c7-c6]	Dd1-e2 / Ke8-d8	Lc4-g8:[6] / Th8-g8:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / Dh4-e7	Kf1-f2[7] / Sg8-f6
7.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-e7	Dd1-e2 / Sb8-c6	Sg1-f3 / Dh4-h5
8.	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	Sg1-f3 / Dh4-h5	e4-e5 / Sf6-e4	Sc3-d5 / Se4-g3†
9.	. .	. .	. .	Sg1-h3[4] / Dd8-h4†	Sh3-f2 / f5-e4:	o—o / Lf8-c5	d2-d4[9] / e4-d3:	Dd1-d3: / Sg8-f6
10.	. .	. .	. .	/ Dd8-e7	Sb1-c3 / Sg8-f6	Sh3-f4: / c7-c6	d2-d4 / d7-d5	Lc4-b3 / f5-e4:
§. 2.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / g7-g5[10]	h2-h4 / h7-h6	d2-d4 / Lf8-g7	h4-g5: / h6-g5:	Th1-h8: / Lg7-h8:	Dd1-h5 / Dd8-f6
2.	. .	. .	. .	/ h7-h5	h4-g5: / Dd8-g5:	Sg1-f3 / Dg5-g2:	Th1-g1 / Dg2-h3	Lc4-f7† / Ke8-d8
3.	. .	. .	. .	/ g5-g4	Dd1-g4: / d7-d5	Dg4-f4: / [d5-c4:]	Df4-e5† / Dd8-e7	De5-h8: / Sg8-f6
4.	. .	. .	. .	. .	[d2-d4] / Lf8-e7	Lc1-f4: / Le7-h4†	g2-g3 / Lh4-e7	c2-c3 / h7-h5
5.	. .	. .	. .	. .	/ Lf8-h6	Dd1-g4: / d7-d5	Dg4-h5 / d5-c4:	Dh5-e5† / Ke8-f8
6.	. .	. .	. .	. .	. .	[Sb1-c3] / d7-d6	Sg1-e2 / f4-f3	g2-f3: / g4-f3:
§. 3.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / d7-d5[12]	Lc4-d5: / Sg8-f6	[Dd1-e2][13] / c7-c6	Ld5-b3 / Lf8-c5	Sg1-f3 / o—o	d2-d3 /
2.	. .	. .	. .	. .	/ Sf6-d5:	e4-d5† / Lf8-e7	De2-f3[14] / Le7-h4†	g2-g3 / f4-g3:
3.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / Lf8-b4	Sg1-e2 / c7-c6	Ld5-c4 / Lc8-g4	d2-d3 / Sf6-h5
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lb4-c3:	d2-c3: / Dd8-d1†

[1]) Dieser Zug steht bei Salvio Buch 4. Cap. 22, ist von den Amateurs, 1775, S. 253, von Ercole del Rio in der Kritik des Philidor, von Pratt, 1825 S. 356 u. von Philidor selbst, 1790, empfohlen. Der Bauer geht zwar dabei verloren, Schwarz behält aber einen kleinen Vortheil der Stellung, wie Jänisch im Palamède, 1843, I. S. 159 zeigt.

[2]) Auf 4. Lc4—g8: folgt 4. Dd8—h4†. Für das Beste hielt Philidor, 1790, II. S. 85, 4. Dd1—e2.

[3]) Auf 7. Sg1—f3 würde 7. Dh4—h5; 8. De4—f4: d7—d6 das Spiel, bis auf die Fähigkeit zu rochiren, welche Schwarz behält, gleich stellen.

[4]) Wäre der weiße König im 5ten Zuge nach f1 ausgewichen, so geschähe jetzt 10. o—o.

[5]) Jänisch Analyse II. widerlegt diesen Zug.

[6]) Bei 8. Sg1—f3 Dh4—e7; 9. Se4—g5 d7—d5; 10. De2—e7† Ke8—e7: bleibt Schwarz auch im Vortheil.

[7]) Bei 8. Dd1—e2 d7—d5; 9. Se4—d6† Ke8—d7; 10. De2—e7† Lf8—e7:

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Lc1-f4: d7-d5	Lc4-d3 Lc8-g4†[4])	Sg1-e2 Sb8-c6	c2-c3 o—o—o	— +			
Sf3-g5 d7-d5	e5-d6: Dd8-d6:	Sg5-f7 Dd6-c5	Dd1-e2	+ —			
Sc3-d1: Sb8-c6	Lc1-f4:	— —					
Sg1-f3 Dh4-e7	d2-d4 d7-d5	Se4-g5 h7-h6	De2-e7† Lf8-e7:	Sg5-f7† Kd8-e8	Sf7-e5 g7-g5	— +	
Se4-f6† De7-f6:	Th1-e1† Ke8-d8	d2-d4 d7-d5	Lc4-d3 Lf8-d6	— +			
Se4-g5 Sc6-d8	Sg5-h3 Dh5-f5	d2-d4	+ —				
Kf1-g1 Sg3-h1:	Sd5-c7† Ke8-d8	Sc7-a8: Sh1-g3	h2-g3: f4-g3:	d2-d4 Lf8-e7	Lc1-f4 Dh5-g4	Sf3-g5 Dg4-f4:	Sg5-f7† + . . —
— +							
o—o Lc8-g4	— +						
e4-e5 Df6-g7	Sg1-h3	+					
Lf7-g8:	+ —						
Sg1-f3 Lc8-g4 Dd1-b3 Th8-h7 De5-h8: Lh6-g7 Se2-g1 — +	e4-e5 Sb8-d7 Th1-h5: Th7-g7 Dh8-h7: Sg8-f6 — —	o—o De7-c5† Th5-h8 — +	Kg1-h1[11]) Sf6-h5 + — . .	— +			
h2-g3: Lh4-g5 o—o Lb4-c3: Ke1-d1: Sf6-e4:	Sb1-c3 . . . b2-c3: g7-g5 Th1-e1 o—o	— — . . — — — —					

könnte zwar Th8, jedoch nur gegen zwei Offiziere in Gefahr kommen.

[8]) Dieser Zug ist von Lange in der Schachzeitung 1850 S. 351 erläutert.

[9]) Bei 7. Dd1—e2 Sg8—f6; 8. Sb1—c3 entscheidet nun Sf6—g4 für Schwarz.

[10]) Durch 3. g7—g5 konnte der Bauer f4 im Springergambit genügend beschützt werden, hier ist die Deckung jedoch unzureichend, es sei denn, daß Weiß 4. Sg1—f3 oder 4. Dd1—h5 statt des richtigen Zuges 4. h2—h4 thäte.

[11]) Auf 12. Kg1—h2 rochirt Schwarz.

[12]) Durch das Opfer des Damenbauers erlangt Schwarz eine freie Position, giebt aber den gewonnenen Bauer ohne Ersatz auf und macht daher das Spiel nur unentschieden. Der Zug findet sich zuerst in einer durch die Chronicle I. S. 337 mitgetheilten Partie zwischen Bilguer und Bledow.

[13]) Die Dame kann auch nach f3 gezogen werden.

[14]) Hier könnte auch 7. d2-d3 gezogen werden.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
5.	(e2-e4) / (e7-e5)	(f2-f4) / (e5-f4:)	(Lf1-c4) / (d7-d5)	(Lc4-d5:) / (Sg8-f6)	(Sb1-c3) / (Lf8-b4)	Sg1-f3 / [Lb4-c3:]	d2-c3: / c7-c6	Ld5-c4 / Dd8-d1†
6.	. .	. .	. .	. .	. .	/ o—o	o—o / c7-c6	Ld5-b3 / Lb4-c3:
7.	. .	. .	. .	e4-d5: / Lf8-d6[1]	Sg1-f3 / Lc8-g4	o—o / Sg8-e7	— / —	
§. 4.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / b7-b5[2]	Lc4-f7† / Ke8-f7:	Dd1-h5† / g7-g6	Dh5-d5† / Kf7-g7	Dd5-a8: / Sb8-c6	Sb1-c3[3] / Dd8-h4†
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / Lf8-c5
3.	. .	. .	. .	Lc4-b3 / a7-a5	a2-a4 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / b5-b4	Sg1-f3 / Lc8-a6†	d2-d3 / Dh4-f6
4.	. .	. .	. .	[Lc4-b5:] / Dd8-h4†	Ke1-f1 / Lc8-b7	Sb1-c3 / Sb8-c6[4]	d2-d4 / Sg8-f6	d4-d5 / Sc6-e5
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / Dh4-h6	Sc3-d5 / o—o—o[6]
6.	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / Dh4-h5	Lb5-c4 / Sg8-f6	Sb1-c3 / Lf8-b4
7.	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	Sg1-f3 / Dh4-h6	d2-d3 / Sf6-h5	Sf3-h4[8] / g7-g6[9]
8.	. .	. .	. .	. .	/ g7-g5	Sb1-c3 / Lf8-g7	d2-d4 / Sg8-e7	Sg1-f3 / Dh4-h5
§. 5.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / c7-c6[11]	d2-d4 / d7-d5	e4-d5: / c6-d5:	Lc4-b5† / Sb8-c6	Lc1-f4: / Dd8-b6	Dd1-e2† / Lc8-e6
§. 6.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / [Dd8-h4†][12]	Ke1-f1[13] / Lf8-c5[14]	d2-d4 / Lc5-b6	Sg1-f3 / Dh4-g4	Lc4-f7† / Ke8-f8	h2-h3 / Dg4-g3
2.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dh4-h6	g2-g3 / Dh6-h3†	Kf1-f2 / f4-g3†
3.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Dh4-e7	Lc1-f4: / De7-e4:	Lc4-f7† / Ke8-f8
§. 7.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / Sg8-f6	Sg1-f3 / Dh4-h5	h2-h4 / Sf6-e4:	Dd1-e2 / d7-d5	Lc4-d5: / Dh5-d5:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	/ g7-g5	Sb1-c3 / h7-h6	e4-e5 / Sf6-g8[10]
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

1) Ungünstig für Schwarz wäre 4. Dd8—h4†, 5. Ke1—f1 f4—f3; 6. Lc4—b5† c7—c6; 7. Sg1—f3:.

2) Diesen Zug empfiehlt Kieseritzky, namentlich in Verbindung mit dem noch vorher zu gebenden Schach auf h4.

3) Die Dame steht auf a8 sehr schlecht. Ginge 8. d2—d4, so folgt, wie Preuß, der die obige Variante angegeben hat, in der Régence 1850 S. 74 bemerkt, Dd8—h4†; 9. Ke1—d1 Lc8—a6; 10. d4—d5 Lf8 nach c5 zum Vortheil für Schwarz.

4) Auf 6. Lf8-b4 folgt 7. d2—d3 Lb4-c3:; 8. b2—c3 Sg8—f6; 9. Ta1—b1 u. s. w.

5) Weiß zieht nun 17. Th1—d1† und gewinnt auf 17. Kd5-c6 mit 18. Df5-d7†; auf 17. Kd5—c4 aber mit 18. Df5—f1†.

6) Die Spielart 8. Ta8—c8; 9. d2—d4 g7 nach g5; 10. h2—h4 Sc6—d8; 11. Sf3 nach g5: c7—c6; 12. Lc1—f4: c6—d5:; 13. e4-d5: wäre für Schwarz nicht günstig.

7) Wenn der Bauer nimmt, folgt 16. Dd1-f1.

8) Hier konnte auch 8. Th1—g1 geschehen.

9) Wegen 8. Dh6—g5 verweisen wir auf die zweite der erläuternden Partien dies. Abschn.

10) Es folgte in dieser zwischen Anderssen und Löwenthal zu London wirklich gespielten Variante 17. Lc1—f4: Dg5 nach h4; 18. Lf4—g3: Dh4—g3:; 19. Dd1 nach h5 u. s. w.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Ke1-d1:	Lc1-f4:	Th1-e1	—					
o—o	Sf6-e4:		—					
d2-c3:	Tf1-d1:	Lc1-f4:	Td1-d4	g2-f3:	Ta1-d1	+		
Dd8-d1:	Sf6-e4:	Lc8-g4	Lg4-f3:	Se4-f6		—		
Ke1-d1	a2-a4	Sc3-d5	d2-d4	—				
Lc8-a6	b5-b4	Lf8-d6	Sg8-e7	+				
d2-d4	d4-c5:	o—o	Kg1-h1	—				
Sg8-f6	Dd8-e7	De7-c5†	Lc8-a6	+				
+								
Sg1-f3	Dd1-f3:	g2-g4	Kf1-g2	e4-e5	Lb5-d7†	Df3-f5†	Sc3-e4†	+[5])
Se5-f3:	Sf6-h5	f4-g3:	Lf8-d6	Ld6-e5:	Ke8-d7:	Kd7-d6	Kd6-d5:	—
d2-d4	h2-h4	e4-e5	d4-e5:	—				
g7-g5	f7-f6	f6-e5:	Sg8-e7	+				
d2-d3	b2-c3:	Ta1-b1	h2-h4	Kf1-g1	Sf3-d4	g2-g3	Lc1-f4	—
Lb4-c3:	g7-g5	Lb7-c6	h7-h6	g5-g4	Dh5-e5	f4-f3[7])	De5-a5	—
g2-g4	g4-h5:	Dd1-g4	Dg4-g5:	Sb1-c3	+			
Lf8-e7	Le7-h4:	Dh6-g5	Lh4-g5		—			
h2-h4	e4-e5	Kf1-g1	Th1-h2	Sc3-d5	h4-g5:	Th2-h8†	Sf3-g5:	+
h7-h6	Se7-f5	Sf5-g3	Dh5-g6	Ke8-d8	h6-g5:	Lg7-h8:	Dg6-g5:[10])	—
c2-c3	Sg1-f3	—						
o—o—o		—						
Sb1-c3	Sc3-e2	Sf3-e5†	+					
Kf8-f7:	Dg3-g6	Kf7-f8	—					
h2-g3:	Lc4-f7†	Th1-h4	+					
Dh3-g4	Ke8-f8		—					
Lf4-g3	Sb1-c3	Lf7-b3	Dd1-d2	Ta1-e1	+			
Sg8-h6	De4-e7	c7-c6	d7-d5		—			
Sb1-c3	Sc3-e4:	—						
Dd5-e6	[15])	—						
Lc4-e2	Sf3-h2	d2-d4	+					
g5-g4	Dh5-e5:		—					
d2-d4[17])	Sc3-d5	Kf1-g1	h4-g5:	Th1-h8:	Sf3-g5:	Lc1-f4:	—	
Lf8-g7	Ke8-d8	Dh5-g6	h6-g5:	Lg7-h8:	Dg6-g5:	[18])	—	

[11]) Der Zug 3. c7—c6, welcher sich schon in den Werken der ältesten Schriftsteller findet, giebt ein vollkommen gleiches Spiel, hingegen würde 3. c7—c5 für Schwarz sehr unbequem sein.

[12]) Zuerst hat Ponziani, 1782, dies Schachbieten für gut erklärt, indem Schw. dadurch in den Stand gesetzt werde, seinen gewonnenen Gambitbauer auf die Dauer zu schützen.

[13]) Der König büßt die Rochade ein, jedoch ist damit nicht, wie Allgaier, 1823 S. 79, behauptet, das ganze Spiel zerrissen, denn Schwarz muß nachher mehrere Züge thun, um seine Dame zurück zu bringen, und kann hierbei leicht, wenn er nicht sehr umsichtig verfährt, seinen gewonnenen Bauer verlieren.

[14]) Der beste Zug ist 4. g7-g5; das hier aufgestellte Spiel des Greco (Moses Hirschel, 1784, S. 82) ist fehlerhaft. Wir hatten bereits S. 174, §. 2, Gelegenheit, dies zu zeigen.

[15]) Schwarz kann f4 nicht mehr genug decken.

[16]) Wenn dieser Springer nach g4 gezogen wird, so spielt Weiß 9. Kf1—g1 und kann nachher h4—g5: schlagen.

[17]) Dieser Zug ist in der gegenwärtigen Lage des Spiels ebenfalls gut.

[18]) W. hat nur einen B. geg. die Figur gewonnen, dennoch sind die Spiele ungef. gleich.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
4.	(e2-e4) / (e7-e5)	(f2-f4) / (e5-f4:)	(Lf1-c4) / (Dd8-h4†)	(Ke1-f1) / (Sg8-f6)	(Sg1-f3) / (Dh4-h5)	(h2-h4) / (g7-g5)	(Sb1-c3) / (h7-h6)	(e4-e5) / (Sf6-g8)
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6. 7.	. .	. .	. .	. .	. .	e4-e5 / Sf6-e4	d2-d4 / Se4-g3†	Kf1-g1 / Sg3-h1:
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-g1 / Sb8-c6	d2-d4 / Sc6-d4:
§. 8.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / Dh4-f6[3])	Sb1-c3 / c7-c6	Dd1-f3 / g7-g5	h2-h4 / h7-h6	h4-g5: / h6-g5:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / d7-d6	Sg1-f3 / g7-g5[4])	h2-h4 / h7-h6
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-e7	d2-d4 / d7-d6	Sg1-f3 / g7-g5	h2-h4 / h7-h6
§. 9.								
1.	e2-e4 / e7-e5	f2-f4 / e5-f4:	Lf1-c4 / Dd8-h4†	Ke1-f1 / d7-d6[5])	[Dd1-f3] / g7-g5	g2-g3 / Dh4-g4	d2-d3 / Lf8-h6	Df3-g4: / Lc8-g4:
2.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / g7-g5[6])	Sc3-d5 / Ke8-d8	Dd1-f3 / Dh4-g4	Df3-c3 / f7-f6
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ c7-c6	Df3-c3 / f7-f6
4.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lf8-g7	g2-g3 / Lc8-h3†
5.	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / [g7-g5]	Sg1-f3 / Dh4-h5	h2-h4 / Lf8-h6[8])	Sb1-c3 / Sb8-c6[9])
6.	. .	. .	. .	.	. .	. .	. .	/ g5-g4
7.	. .	. .		. .	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-g4
9.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Lf8-g7][10])	Sb1-c3 / h7-h6
10.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Th1-h2 / Lc8-g4

[1]) Ginge der Bauer nach g4 vor, so würde Weiß 11. Sf3—e1 ziehen und nachher den Gambitbauer wieder gewinnen.

[2]) Weiß ist viel besser entwickelt als Schwarz, so daß der Vortheil der Position den Verlust des Thurmes gegen den Springer ersetzen wird.

[3]) Nach diesem Zuge wird der Gambitbauer verloren gehen. Die hier aufgestellten Varianten sind aus Jänisch Vol. II. entlehnt.

[4]) Sobald Schwarz in dieser Partie Lc8—e6 zieht, deckt Weiß mit Dd1—d3 seinen Königslaufer und wird nachher mindestens den Gambitbauer, wie in §. 10. No. 22—30 angezeigt ist, wieder gewinnen.

[5]) Der Zug 4. d7—d6 ist falsch, weil der von Cozio I. S. 71 angegebene Zug 5. Dd1 nach f3 den Gambitbauer wieder gewinnt. Interessant ist auch der Angriff durch 5. d2-d4 od. 5. Sb1—c3. Der richtige Vertheidigungszug 4. g7—g5 ist in §. 10 behandelt. Da derselbe aber hier in No. 5. auch geschieht, so kommen viele Varianten des §. 10 schon jetzt vor. Beide Paragraphen er-

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
(d2-d4)	Kf1-f2	Lc4-d3	e5-f6:	Dd1-e2†	Sc3-d5	Sd5-e7:	De2-e7†	h4-g5: —
(Lf8-g7)	Dh5-g6[1])	f7-f5	Dg6-f6:	Sg8-e7	Df6-d6	Dd6-e7:	Ke8-e7:	—
. .	. .	. .	. .		h4-g5:	Th1-h8:	Ld3-c4	Sc3-e2: +
				Df6-e6	h6-g5:	Lg7-h8:	De6-e2†	—
Lc1-f4:	—				h4-g5:	Th1-h8:	Sc3-e4	c2-c3 +
[2])	—	. .	. .	Ke8-f8	h6-g5:	Lg7-h8:	Df6-b6	—
—								
+								
Th1-h8:	g2-g3	d2-d3	—					
Df6-h8:	Lf8-d6		—					
e4-e5	d4-e5:	Dd1-d4	h4-g5:	Th1-h8:	Sf3-g5:	Dd4-g1	Kf1-g1:	+
d6-e5:	Df6-g7	Lc8-f5	h6-g5:	Dg7-h8:	Dh8-h1†	Dh1-g1†		—
. .	. .		h4-g5:	Dd4-f4:	Df4-f7†	+		
		Sb8-d7	Lf8-c5	h6-g5:		—		
. .	. .	. .		Th1-h8:	e5-e6	Dd4-g1	Kf1-g1:	+
			h6-g5:	Dg7-h8:	Dh8-h1†	Dh1-g1†		—
. .	. .		e5-e6	+				
		Lf8-e7	f7-f6					
e4-e5	h4-g5:	Th1-h8:	Sc3-e4	d4-e5:	Sf3-g1	Se4-g5:	Dd1-e2	+
Df6-g7	h6-g5:	Dg7-h8:	d6-e5:	Dh8-h1†	Sb8-d7	Sd7-e5:		—
h2-h4	Th1-h4:	+						
g5-h4:		—						
Sd5-c7:	Sc7-a8:	Lc4-d5:[7])	Kf1-f2	Dc3-c4	h2-h3	g2-g3	—	
Sb8-c6	d6-d5	Dg4-d1†	Lf8-b4	Sg8-h6	g5-g4	g4-h3:	+	
Sg1-f3	Dc3-a5†	+						
Dh4-h6		—						
Kf1-f2	Sg1-h3:	g3-f4:	—					
Dh4-g4	Dg4-h3:		—					
d4-d5	Lc4-e2	h4-g5:	Sf3-g5:	Dd1-d2	Sc3-b5	Dd2-c3	+	
Sc6-e5	Dh5-g6	Lh6-g5:	Dg6-g5:	Se5-g6	Dg5-e7		—	
Sf3-e1	Sc3-e2	Se1-d3	Se2-g3	Kf1-g2:	Kg2-f2	+		
Sg8-e7	Se7-g6	f4-f3	f3-g2†	Sg6-h4†		—		
. .		g2-f3:	Ta1-c1:	Se2-f4	Dd1-f3:	+		
	f4-f3	Lh6-c1:	g4-f3:	Dh5-h6		—		
Kf1-f2	g2-f3:	Sc3-d5	Sd5-f4:	—				
Lg4-f3:	g5-h4:	Ke8-d8		—				
e4-e5	e5-d6:	h4-g5:	Th1-h8:	Sc3-b5	Sf3-g5:	Sb5-d6†	Sd6-f7:	Kf1-g1 —
[Dh5-g6][11])	c7-d6:	h6-g5:	Lg7-h8:	Sb8-a6	Dg6-g5:	Ke8-f8	Dg5-h4	Lc8-g4 +
Kf1-g1	c2-c3	g2-f3:	h4-g5:	Kg1-f1	Th2-h7:[13])	Th7-h2	Kf1-e2	Ke2-d2
Sg8-e7[12])	Lg4-f3:	Th8-g8	Dh5-g5†	Sb8-d7	Sd7-f6	Sf6-h5	Sh5-g3†	d6-d5 [14])

gänzen übrigens einander. Als namentlich wichtich beachte man No. 9 u. 22 des §. 9.

6) Der richtige Zug wäre hier 5. Lc8—e6.

7) Hierdurch verliert Weiß die Partie, welche er mit 11. Lc4—e2 gewinnen konnte.

8) Auf 7. h7—h6 würde 8. Kf1—g1 folgen. 7. Lf8—h6 findet sich schon bei Stamma, 1745, S. 43; Walker hat jedoch erst den richtigen Angriff dagegen gezeigt.

9) Auf 8. Sg8—f6 folgt 9. e4—e5.

10) Der Zug des Laufers gilt für genügend zur Deckung des Gambitbauers.

11) Jänisch giebt diesen Zug im Octoberheft der Chronicle von 1851 an.

12) In No. 10 erhalten wir dieselbe Stellung. 9. Sg8—e7 ist der beste, von Jänisch angegebene, Zug. Die folgenden Varianten sind aus der Analyse nouvelle Vol. II. entlehnt.

13) Dies ist ein Fehlzug; besser wäre 14. Dd1 nach d2. Schwarz behielte aber auch so ein etwas freieres Spiel.

14) Es folgt jetzt 18. Lc4—d3 d5—e4:; 19. f3—e4: o—o—o und Schwarz steht besser.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
11.	(d2-d4) / (g7-g5)	(Sg1-f3) / (Dh4-h5)	(h2-h4) / (Lf8-g7)	(Th1-h2) / (Lc8-g4)	(Kf1-g1) / (Sg8-e7)	(c2-c3) / (Lg4-f3)	(g2-f3:) / (Th8-g8)	(h4-g5:) / (Dh5-g5†)
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
13.	. .	. .	. .	. .	— / Lg4-f3:	g2-f3: / Sb8-d7	h4-g5: / Dh5-g5†	Th2-g2 / Dg5-f6
14.	. .	. .	. .	Kf1-g1 / Lc8-g4	Sb1-c3 / Lg4-f3:	g2-f3: / [Sb8-c6]	Lc4-b5 / o—o—o	Lb5-c6: / b7-c6:
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d4-d5 / Sc6-e5	Lc4-e2 / o—o—o
16.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sg8-e7	h4-g5: / Dh5-g5†	Kg1-f1 / Sb8-c6
17.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .	h4-g5: / Lg4-f3:	g2-f3: / Dh5-g5†	Kg1-f1 / Dg5-f6 [4])	c2-c3 / Sb8-d7
20.	. .	. .	. .	Lc4-e2 / g5-g4	Sf3-e1 / Sg8-f6	Sb1-c3 / Dh5-g6	Le2-d3 / Sf6-h5	Sc3-d5 / Sh5-g3†
21.	. .	. .	. .	Sb1-c3 / h7-h6	Sc3-d5 / Ke8-d8	Lc4-e2 / Dh5-g6	e4-e5 / c7-c6	Le2-d3 / Lc8-f5
22.	. .	. .	. .	. .	e4-e5 / d6-e5:	Sf3-e5: [6]) / Dh5-d1†	Sc3-d1: / Lc8-e6	Lc4-e6: / f7-e6:
23.	. .	. .	. .	. .	. .	Sc3-d5 [8]) / Ke8-d8 [9])	d4-e5: / Lc8-d7	Kf1-g1 / Dh5-g6
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
26.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
27.	. .	. .		. .	. .	. .	. .	. .

1) Es würde folgen: 22. Lc4—d3 d6—d5 23. e4—e5 c7—c5 24. Dd1—a4† Se7 nach c6 25. d4—c5: d5—d4† u. gewinnt.

2) Uns scheint das Spiel gleich zu stehen. Weiß droht 15. Sa3—b5 oder 15. e4—e5 zu ziehen, und übrigens sind der Gambitbauer und f7 und h7 vereinzelt.

3) In der Schachzeitung 1850 S. 309 empfiehlt M. Lange 14. Sg8—e7 als noch stärker.

4) Zöge Schwarz 11. Sg8—f6, so würde 12. Th1—g1 und 13. Lc1—f4: folgen.

5) Weiß ist etwas, aber nur wenig im Nachtheil.

6) Mit diesem Zuge, den Jänisch in der Schachzeitung 1850 S. 93 entwickelt, gewinnt Weiß den Bauer zurück. Schwarz mußte 9. Dh5—g6 wie in No. 9 spielen. Auf 9. g5—g4 folgt 10. Sf3—e1 d6 nach e5:; 11. Sc3—d5 Ke8—d8; 12. d4—e5: Lc8—e6; 13. e4—e5 u. s. w.

7) Minder günstig wäre 15. Lc1—f4: Th7 nach g7; 16. g5—h6: Tg7—g6; 17. h6—h7 Sb8—a6 u. s. w.

8) Hieraus entstehen die interessantesten, aber für Schwarz nicht günstigen Varianten.

9) Geht 10. e5—e4 vor, so nimmt Weiß nicht sogleich auf c7, sondern es folgt 11. Dd1—e1 Ke8—d8; 12. De1—e4: c7 nach c6; 13. Sd5—c3 Sg8—e7; 14. Sf3—e5 Lg7—e5:; 15. De4—e5: Th8 nach e8; 16. Lc1—f4: mit gutem Spiel. Man vergleiche hierzu No. 39.

10) Dieses sichere und in der Schachzeitung

3. Weiß: Lf1—c4. Schwarz: Dd8—h4†

4. Ke1—f1. d7—d6.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
(Kg1-f1)	(Th2-h7:)	(Th7-h2)	Th2-g2	Kf1-e1	Ke1-d2	c3-d4:	f3-e4:	Kd2-c3
(Sb8-d7)	(Sd7-f6)	(Sf6-h5)	Sh5-g3†	Dg5-h4	Lg7-d4:	Sg3-e4†	Tg8-g2†	Dh4-h3†[1])
. .	Dd1-b3	Lc4-f7†	Lf7-g8:	Kf1-e2	Ke2-d1	Kd1-c2	—	
	Lg7-d4:	Ke8-d8	Dg5-g1†	Dg1-h2†	Dh2-g1†	Ld4-b6	—	
c2-c3	Dd1-b3	Sb1-a3	—					
Lg7-h6	Sd7-b6	[2])	—					
h4-g5:	Kg1-f1	e4-f5:	Sc3-e2	Se2-f4:	Sf4-g6:	—		
Dh5-g5†	f7-f5[3])	Sg8-e7	Dg5-f5:	Se7-g6	h7-g6:	+		
h4-g5:	Kg1-f1	Th1-g1	Lc1-f4:	Tg1-g7:	—			
Dh5-g5†	Sg8-e7	Dg5-f6	Df6-f4:	Td8-g8	+			
Sc3-e2	c2-c3	[Dd1-d2]	Se2-f4:	Dd2-h2	Lc1-f4:	e4-e5	Lf4-e5:	d4-e5: —
Se7-g6	o—o	Kg8-h8	Sg6-f4:	Dg5-g6	f7-f5	d6-e5:	Lg7-e5:	—
. .	. .	. .		Dd2-g2	Dg2-h3	Dh3-h4:	Kf1-e1	+
			Dg5-f4:	Df4-f6	Sg6-h4	Df6-f3†		—
. .	. .	Th1-g1	Dd1-d2	Se2-f4:	Sf4-g6†	—		
		Dg5-f6	Kg8-h8	Lg7-h6	f7-g6:	+		
Dd1-d2	Dd2-h2[5])	Th1-g1	Dh2-h5	—				
Lg7-h6	Lh6-g5	h7-h6	Th8-h7	+				
Kf1-g1	Kg1-h2	—						
Lg7-d4†	Dg6-h5	+						
—								
+								
Se5-g6	h4-g5:	g5-h6:[7])	+					
Th8-h7	Lg7-d4:							
h4-g5:	Th1-h8:	Sf3-g5:[10])	Lc1-f4:	e5-e6	Sd5-c7:	[Sc7-e6†]	Lf4-g5†[11])	Dd1-d5 +
h6-g5:	Lg7-h8:	Dg6-g5:	Dg5-g6	f7-e6:	e6-e5	Kd8-e7	Lh8-f6	Lf6-g5:[12]) —
							Lf4-g5	Dd1-d8† —
. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kd8 e8[13])	Ld7-e6:	Ke8-f7[14]) —
				Dd1-g4:	Sd5-c7:	Sc7-a8:	+	
. .	. .	. .	Dg5-g4	Ld7-g4:	Sb8-c6		—	
				Sd5-c7:	e5-e6†	e6-f7:	Dd1-d6	Kg1-h2 +
. .	. .	. .	Dg5-g7	Kd8-c7:	Kc7-d8	Sg8-e7	Dg7-d4†	—
					Lc4-e6	+		
. .	. .	. .	. .	Sb8-c6		—		

1849 näher beleuchtete Opfer rührt von Herrn von Petroff her. Minder gut für Weiß wäre 15. Dd1—e1 Kd8—c8.

[11]) Diesen Zug hat Herr v. Kireefsky angegeben. Die Schachzeitung 1849 S. 388 theilt darüber eine erschöpfende Analyse mit, welche die Kürze der Tabelle oben zu wiederholen nicht gestattet. Weiß bleibt im Vortheil. Auf 20. Lf4—e3 hätte Schwarz aber gewonnen: Ld7-e6:; 21. Le3-c5† Ke7—e8; 22. Dd1—d6 Sb8—d7; 23. Lc4—e6 Sd7—c5:; 24. Le6—d7† Ke8 nach f7; 25. Ta1—f1† Lh8—f6; 26. Dd6—c5: Sg8—e7; 27. Dc5—e5: Ta8—h8 u. s. w.

[12]) Es folgt 22. Dd5—c5† Ke7—f6; 23. Ta1—f1† Lg5—f4; 24. Se6—f4: e5 nach f4:; 25. Dc5—f8† und gewinnt. Wenn Schw. statt 20. Lh8—f6 auch anders spielt, verliert er gleichfalls.

[13]) Ginge der König nach c8, so gewönne Weiß: 20. Dd1—d6 Sb8—a6; 21. Lf4 nach g5 Lh8—f6; 22. Lc4—a6: Ld7 e6:; 23. Dd6—c6† u. s. w.

[14]) Es folgt 22. Ta1—f1† Sg8—f6 am besten; 23. Dd8—c7† Kf7—e8; 24. Lc4 nach e6: Sb8—d7; 25. Lg5—f6: Sd7 nach f6:; 26. Dc7—b7: Ta8—d8; 27. Db7—a7: u. hat 3 Bauern für 1 Spr. Uebrigens konnte 20. Dd1-d6 geschehen, wegen der Details verweisen wir auf Jänisch's Aufsatz, Schachzeitung 1849.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7 -e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
28.	(d2-d4) (g7-g5)	(Sg1-f3) (Dh4-h5)	(h2-h4) (Lf8-g7)	(Sb1-c3) (h7-h6)	(e4-e5) (d6-e5:)	(Sc3-d5) (Ke8-d8)	(d4-e5:) (Lc8-d7)	(Kf1-g1) (Dh5-g6)
29.	. .	. .	. .	. .	Kf1-f2 Dh5-g6	Sc3-d5 Ke8-d8	Dd1-d3 Sg8-f6	Sd5-f6: Lg7-f6:
30.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— Lc8-g4	Dd3-b3 Lg4-f3:
31.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— f7-f5	e4-e5 c7-c6
32.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
33.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
34.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
35.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— f7-f6	Sd5-c7: Kd8-c7:
36.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— c7-c6	Dd3-b3 c6-d5:
37.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— [Sg8-e7]	h4-h5 Dg6-h7
38.	. .	. .	Sb1-c3 Lf8-g7	e4-e5²) [d6-e5:]	Sf3-e5: Dh5-d1‡	Sc3-d1: Lg7-e5:	d4-e5: Lc8-f5³)	Lc4-b3 [Sg8-e7]
39.	. .	. .	. .	. .	Sc3-d5 e5-e4	Dd1-e1 Ke8-d8	Dd1-e4: c7-c6	Sd5-c3 Sg8-e7
40.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
41.	. .	. .	. .	. .	h2-h4 h7-h6⁵)	Sc3-d5 Ke8-d8	Kf1-g1⁶) Dh5-g6	Sf3-e5: Dg6-f5
42.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
43.	. .	Sb1-c3 Lf8-g7	e4-e5 [Lc8-g4]	Sg1-f3 Dh4-h6	e5-d6: c7-d6:	Dd1-e2† Ke8-f8	Sc3-e4 Lg4-f3:	De2-f3: Sb8-c6
44.	. .	. .	— d6-e5:	Sc3-d5 Lc8-g4	Sg1-f3 Ke8-d8	Sf3-h4: Lg4-d1:	Sh4-f5 Lg7-f8	Lc1-f4: e5-f4:
45.	. .	. .	. .	— Ke8-d8¹¹)	d4-e5: [Lc8-g4]	Sg1 f3¹²) Lg4-f3:	Dd1-f3: Lg7-e5:	Sd5-f4:¹³) Le5-f4:

¹) Es würde nun folgen: 22. Ta1—e1 Lb8 nach g7; 23. Dd6—b8‡ Dc4—c8 und beide Spiele stehen gleich.

²) Wie man aus No. 9 und 22 gesehen haben wird, ist e4—e5 ein sehr starker Angriffszug. Er geschieht hier, ehe der Zug h2-h4 gethan ist. Das Petroff'sche Springeropfer kommt dann nicht vor, wohl aber die Grimmsche Variante (s. No. 41.). Wenn e4—e5 auch noch vor dem Zuge Sg1—f3 (z. B. in No. 46) geschieht, so kann der Schulten-Stanley'sche Angriff erfolgen.

³) Diesen Zug führt Lange in der Schachzeitung, 1850 S. 314, zum Vortheil für Schwarz aus. Wäre schon, wie in No. 9, h2—h4 h7—h6 geschehen, so würde diese Vertheidigung mangelhaft sein.

⁴) Bei der Variante 23 ergab sich in der Anmerkung zum 10. Zuge eine ähnliche Stellung, indeß mußte dort auf e5 mit Nachtheil genommen werden, weil die weiße, durch Lc4—e2 bedrohte Dame, zwischen h4 und h6 eingesperrt war.

⁵) Schwarz hätte 9. Lc8—e6, Lc8—g4 od. Sg8—e7 mit Vortheil thun können. Auf

3. Weiß: Lf1 — c4. Schwarz: Dd8 — h4†

4. Ke1 — f1. d7 — d6.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
(h4-g5:)	(Th1-h8:)	(Sf3-g5:)	(Lc1-f4:)	e5-e6	Sd5-c7:	Kg1-h1	Dd1-d6	Sc7-a8:
(h6-g5:)	(Lg7-h8:)	(Dg6-g5:)	Dg5-f5	f7-e6:	Df5-c5†	Dc5-c4:	e6-e5	e5-f4:[1])
e4-e5	c2-d3:	d4-e5:	h4-g5:	Th1-h8:	Sf3-g5:	+		
Dg6-d3:	d6-e5:	Lf6-g7	h6-g5:	Lg7-h8:		—		
Db3-b7:	Kf2-f3:	Kf3-f4:	+					
Lg7-d4†	g5-g4†							
Dd3-b3	Lc4-b5:	Db3-b5:	Db5-a5†	Sd5-c7†	+			
b7-b5	c6-b5:	d6-e5:	Kd8-e8		—			
	Lc4-d5:	Ld5-g8:	Lg8-f7	Sf3-d4:	Lf7-g6:	a2-b3:	+	
c6-d5:	Sb8-c6	Lg7-e5:	Le5-d4†	Sc6-d4:	Sd4-b3:		—	
. . .	. . .		d4-e5:	Db3-d5	Sf3-e5:	Lg8-d5:	h4-g5:	+
		d6-e5:	Lg7-e5:	Dg6-d6	Dd6-d5:	Sc6-e5:		—
. . .	. . .	Ld5-f7	h4-g5:	+				
		Dg6-h7						
Lc4-g8:	Dd3-c4†	Dc4-g8:	+					
Th8-g8:	Sb8-c6		—					
Lc4-d5:	Ld5-f7:	Th1-e1	Kf2-f1	Te1-e8†	Lf7-g8:	—		
Sb8-c6	Dg6-e4:	Lg7-d4†	De4-f5	Kd8-c7	b7-b6	+		
Sd5-e7:	—							
Kd8-e7:	+							
h2-h4	Lc1-f4:	Lf4-h2	Sd1-f2	Ta1-e1	—			
g5-h4:	Se7-g6	o—o	c7-c6	Tf8-e8	+			
Sf3-e5	Lc4 e2	h2-h4	—					
Th8-f8[4])	Dh5-h6	f7-f6	+					
d4-d5	De4-e1	De1-d1	h2-h4	d5-c6:	Sc3-b5	Sb5-d6	Dd1-d6:	—
Lc8-f5	Th8-e8	Sb8-d7	h7-h6	Se7-c6:	Lg7-f8	Lf8-d6:	Ta8-c8	+
Dd1-h5	h4-g5:	Dh5-h8:	Th1-h8:	Lc4-d3	Se5-d3:[7])	+		
Lc8-e6	h6-g5:	Lg7-h8:	f7-f6	Df5-d3:	Le6-d5:	—		
	d4-e5:	Lc1-d2	Lc4-d5:	h4-g5:	Ld5-e6:	Ta1-f1	Ld2-f4:	Kg1-h2 +
Lg7-e5:	c7-c6[8])	c6-d5:	Sb8-c6	Lc8-e6	f4-e6:	Df5-c2:	Dc2-c5†	Sc6-e5:[9]) —
—								
+								
Ta1-d1:	h2-h4	h4-g5:	Td1-d3	Sd5-c3	d4-d5[10])	+		
h7-h6	f7 f6	f6-g5:	c7-c6	Sg8-f6		—		
Df3-b7:	Db7-d5†	—						
Lf4-c1:	Kd8-c8	+						

9. h7 — h6 gewinnt 10. Sf3 — e5: die Bauern zurück.

6) Diese Spielart hat Grimm im Octoberheft der Chronicle von 1851 analysirt. 11. d4 — e5: hätte auf No. 23 zurückgeführt.

7) Herr Grimm führt den Angriff mit 19. Lc1 — f4 fort.

8) Auf 14. Lc8 — e6 folgt Lc1 — d2, aber bei 14. Df4 — e5: oder e4 kann 15. Lc1 nach f4: nehmen.

9) Es folgt 22. g5 — g6 zum Vortheil für Weiß.

10) Diesen Zug hält Jänisch (Schachzeitung 1850 S. 102) für noch besser als 18. Td3 — h3, welcher den Bauer zurückgewinnen läßt.

11) Ginge hier e5 — e4 vor, so folgte 9. Sd5 nach c7† Ke8—d8; 10. Sc7—a8: Lc8 nach g4, 11. Dd1—e1. Bei 10. Lc8 nach f5, Sb8—c6 oder Sg8—f6, rückt d4—d5 zum Entsatz für Sa8 vorwärts.

12) Auf 10. Dd1 — d3 geschieht Sb8 — d7.

13) 12. Sd5 — b6 hat a7 — b6:; 13. Df3 nach b7: f4 — f3 zur Folge.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
46.	(Lf1-c4)	(Ke1-f1)	(d2-d4)	(Sb1-c3)	(e4-e5)	(Sc3-d5)	(d4-e5:)	Sg1-f3	Lc1-d2[1])
	(Dd8-h4†)	(d7-d6)	(g7-g5)	(Lf8-g7)	(d6-e5:)	(Ke8-d8)	Lc8-d7	Dh4-h5	c7-c6
47.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
									Sb8-c6
48.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
									Sg8-e7
49.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
50.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
									Kd8-c8
51.	. .	. .		Dd1-d3	Dd3-c4:	Sb1-c3	Lc1-f4:	Sc3-e4:	Ta1-e1
			Lc8-e6[5])	Le6-c4:	Dh4-e7	Sg8-f6	Sf6-e4:	De7-e4:	
52.	. .	. .	. .	. .	. .		Sc3-d5	Sd5-c7‡	+
						g7-g5	De7-e4:		—
53.	. .	. .	. .	. .		Dc4-b3	Db3-h3	Sg1-h3:	Sb1-c3
					c7-c6	b7-b6	Dh4-h3:	Sg8-f6	Sb8-d7
54.	. .	. .	. .	. .	. .		Lc1-f4:	Sg1-e2	Sb1-d2
						Dh4-e7	De7-e4:	c6-c5	
55.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Lf4-d6:
								De4-e7	De7-d6:
56.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
57.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
									De7-f6†
58.	. .	. .	. .	. .	. .	. .		Sg1-e2	Db3-b7:
							De7-f6	g7-g5	g5-f4:
59.	. .	. .	. .		Lc4-e6:	Sg1-f3	Dd3-b5†	Db5-b7:	Db7-a7:
				Sg8-f6	f7-e6:	Dh4-g4	Sb8-d7	Ta8-b8	Sf6-e4:
60.	. .	. .		Sg1-f3[6])	Sb1-c3	h2-h4	Kf1-f2	g2-f3:	h4-g5:
			Lc8-g4	g7-g5	Dh4-h5	h7-h6	Lg4-f3:	Sg8-e7	Dh5-g5:
61.	. .	. .	. .	. .	. .		Lc4-g8:	Sc3-d5	h4-g5:
						f7-f6	Th8-g8:	Dh5-f7	f6-g5:
62.	. .	. .	. .	. .	. .		Kf1-f2	Dd1-f3:	Kf2-f3:
						c7-c6	Lg4-f3:	Dh5-f3‡	Lf8-g7
63.	. .	. .	. .	. .		Dd1-f3:	g2-g3	Kf1-f2	Sc3-e2
					Lg4-f3:	Sg8-e7	Dh4-h3†	Sb8-c6	Se7-g6
§.10.									
1.	Lf1-c4	Ke1-f1	g2-g3	Dd1-f3	Kf1-g2:	d2-d4	c2-c3	[8])	
	Dd8-h4†	[g7-g5[7])]	f4-g3:	[g3-g2†]	Sg8-h6	Sb8-c6	Lf8-e7	+	
2.	. .	. .	. .		h2-g3:	Sg1-f3:	Sf3-e5	d2-d4	Se5-f3
				Dh4-f4	Df4-f3‡	g5-g4	Sg8-h6	d7-d6	Sh6-g8
3.	. .	. .	. .	. .		Sb1-c3	Df3-f6:	e4-e5	Sc3-d5
					Df4-f6	g5-g4	Sg8-f6:	Sf6-g8	Ke8-d8

[1]) Dieser Zug bedingt die Stanley-Schulten'sche Spielart, mit welcher die Schachzeitung 1848, S. 229, die Partie ausgleicht.

[2]) Obiger Angriffszug ist von v. d. Goltz angegeben. 14. D d1—d5 wäre ebenfalls gut.

[3]) 21. Te1—e5: Sb8—c6; 22. Te5—e6‡ Ke8—d7; 23. Te6—e4 gleicht das Spiel aus.

[4]) Jetzt folgt 21. Le6—d7‡ und Weiß steht besser.

[5]) Die folgenden von Hanstein und Bilguer aufgesetzten Varianten des §. 9 ent-

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Ld2-a5†	La5-c3	Sd5-b4	Sf3-d4	Lc4-d3	Sb4-c6†	+		
b7-b6	Dh5-g6	g5-g4	a7-a5	Dg6-h5		—		
Ld2-c3	Sd5-e7:	e5-e6	Lc4-e6:	+				
Sg8-e7	Sc6-e7:	f7-e6:		—				
[Sd5-e7:]	Ld2-b4†	Dd1-e2 [2])	e5-e6	Lc4-e6:	g2-f3:	De2-c4	Ta1-e1	Dc4-e6:
Kd8-e7:	Ke7-e8	g5-g4	Ld7-e6:	g4-f3:	Dh5-e5	De5-e6:	Lg7-e5	f7-e6: [3])
. .	. .		e5-e6	e6-d7†	[De2-e4]	Lc4-b5	Lb5-c6:	Sf3-d4 +
		Sb8-c6	Sc6-b4:	Ke8-f8	Sb4-c6	g5-g4	b7-c6:	—
Ld2-c3	Sf3-d4	Ta1-d1:	Lc4-d5	Ld5-f7:	Lf7-e6	Sd4-f3	b2-c3:	Sf3-g5:
Ld7-e6	Dh5-d1†	Le6-d5:	Lg7-e5:	Sb8-d7	Sg8-f6	Le5-c3:	Th8-e8	h7-h6 [4])
+								
—								
+								
+								
Db3-b7:	Kf1-g1	Sb1-c3	+					
Dd6-f6†	Df6-h4		—					
. .		Db7-a8:	a2-a4	a4-a5	h2-h4	+		
	Df6-e7	De7-c7	Sg8-f6	a7-a6				
Ld6-f4	Db3-b7:	Sb1-d2	+					
g7-g5	g5-f4:							
Sb1-d2	+							
Da7-c7:	+							
Sc3-e2	c2-c3	+						
Se7-g6								
Th1-h7:	—							
Tg8-g7	—							
h4-g5:	Lc1-f4:	Lf4-e5:	Ta1-d1	a2-a4	+			
Lg7-d4:	Ld4-e5	d6-e5:	Sg8-e7					
g3-f4:	Kf2-f3:	—						
Dh3-f3†		—						
Sf3-g5	Sg5-f3	—						
Sg8-h6	Sh6-g8	—						
Sd5-e3	d2-d4	Sg1-e2	—					
Sg8-h6	c7-c6		—					

lehnen wir aus Bledow's kleinem Werke, Berlin 1843.

6) Weiß könnte auch 6. Dd1—d3 ziehen, wir halten aber 6. Sg1—f3 für besser.

7) Dies ist der beste Zug für Schwarz. Bei der Fortsetzung des Spiels in §. 10 wird Schwarz auf d2—d4 gewöhnlich mit Sg8 nach e7 antworten. Weiß wird die Sprengung der feindlichen Bauern häufig mit g2—g3 versuchen. Verschiedene, hier nur kurz angedeutete Varianten führen aber auch zu Partien des vorhergehenden Paragraphen.

8) Weiß kann den Bauer nicht wieder gewinnen.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
4.	(Lf1-c4) / (Dd8-h4†)	(Ke1-f1) / (g7-g5)	Dd1-f3 / [Sb8-c6[1])]	g2-g3 / Dh4-h6	g3-f4: / g5-f4:	d2-d3 / Sc6-d4	[Df3-f2[2])] / Lf8-c5	c2-c3[3]) / Sd4-b3
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .	. .	— / [Lf8-d6[4])]	Sb1-c3 / Sg8-e7	Sc3-d5[5]) / f7-f5
7.	. .	. .	. .	. .	— / Sc6-d4	Df3-d3 / Lf8-c5	c2-c3 / Sd4-e6	f4-f5 / Se6-f4
8.	. .	. .	— / Sg8-f6	g2-g3 / Dh4-h5	g3-f4: / Dh5-f3†	Sg1-f3: / Sf6-e4:	f4-g5: / —	— / —
9.	. .	. .	. .	. .	e4-e5 / Dh5-f3†	Sg1-f3: / d7-d5	Lc4-b3 / Lc8-h3†	Kf1-g1 / g5-g4
10.	. .	. .	— / Lf8-c5	g2-g3 / Dh4-h6	h2-h4 / Lc5-g1:	Th1-g1: / —	— / —	. .
11.	. .	. .	— / Sg8-h6	g2-g3 / f4-g3:	h2-g3: / Dh4-g4	Lc4-f7† / Ke8-e7	Lf7-h5 / Dg4-f3†	Sg1-f3: / g5-g4
12.	. .	. .	Sb1-c3 / [Lf8-g7[7])]	g2-g3[8]) / f4-g3:	Kf1-g2 / Dh4-h6	h2-g3: / Dh6-g6	d2-d4 / d7-d6	Sg1-f3 / Lc8-g4
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sg8-e7	Sg1-f3 / h7-h6
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .	— / Lg7-c3:	Sg1-f3 / Dh4-h5	h2-g3: / Dh5-g6	d2-c3: / g5-g4[10])
16.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dh4-h6	h2-g3: / Dh6-g7	d2-c3: / h7-h6
17.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dh4-g4	h2-h3 / Dg4-h5	d2-c3: / h7-h6
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc4-f7† / Ke8-f7:	Sf3-e5† / Lc3-e5:
19.	. .	. .	. .	. .	Dd1-f3 / Sg8-f6[12])	h7-g6: / Dh4-g4	— / +	
20.	. .	. .	. .	. .	— / Lg7-c3:	d2-c3: / h7-h6[13])	Th1-h2 / g5-g4	Dd1-d4 / Th8-h7
21.	. .	. .	. .	. .	. .	— / f7-f6	Lc4-g8: / Th8-g8:	Dd1-d5 / Tg8-h8
22.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Sb8-c6	Lc4-e2 / g5-g4	Sf3-d4 / —
23.	. .	. .	. .	Sc3-b5[14]) / Sb8-a6	d2-d4 / Sg8-e7	Lc4-e2 / Th8-f8[15])	Sg1-f3 / Dh4-h6	e4-e5 / Se7-f5

1) Durch jeden andern Zug würde die Vertheidigung des Gambitbauers unmöglich werden.

2) Cozio I. S. 97 zieht die Dame nach d1, wogegen aber zum Vortheil für Schwarz Walker 1846 S. 222, 9. d7-d5 empfiehlt.

3) Diesen Zug führt Lewis 1844 S. 437 richtig aus. 10. Lc1—f4: Sd4—c2:; 11. Lf4—h6: Lc5—f2:; 12. Lh6—g7 Lf2-d4 und Schw. behauptet den Bauer.

4) Jänisch hat diese Spielart in der Chronicle zuerst angegeben.

5) Auf 10. Sc3—e2 würde f7—f5 mit gutem Angriff geschehen.

6) Am besten wäre 15. e5—e6, dadurch würde aber der Bauer isolirt und ginge später verloren.

7) 5. Lf8—g7 ist der beste Zug; sobald Weiß Sc3—d5 zieht, geht Schwarz Ke8—d8.

8) Eine geistreiche Combination Mac Donnell's, über welche M. Lange 1849 in der Magdeburger Schachzeitung interessante Varianten mitgetheilt hat.

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	
d3-d4	c3-d4:	Lc1-f4:	Sb1-d2	Sg1-f3	Sf3-g5	+		
Lc5-d4:	Sb3-a1:	Dh6-c6	Sa1-c2	d7-d6		—		
	d4-c5:	Lc1-f4:	c5-d6:	Sb1-d2	Sg1-f3	+		
Sb3-a1:	d7-d6	Dh6-g6	c7-d6:	Lc8-e6		—		
Sg1-e2	Lc1-f4:	Se2-f4:	—					
Th8-f8	Ld6-f4:	Sc6-e5	+					
Dd3-f3	+							
	—							
Sf3-d4	c2-c3	g3-f4:	Lb3-a4	d2-d3	f4-e5:	Sb1-d2	Lc1-d2:	—
Lf8-c5	Sf6-e4	Sb8-c6	f7-f6	f6-e5:	o—o	Sc4-d2†	Tf8-f5	+
				e5-f6:[8])	La4-c6:	d2-d3	—	
. .	. .	. .	. .	o—o	b7-c6:	Se4-f6:	+	
Sf3-h2	d2-d3	Sb1-c3	Lc1-h6:	Lh5-g4:	+			
d7-d6	Th8-g8	c7-c6	Lf8-h6:		—			
Lc1-g5:	Dd1-f3:	Df3-f7†	Th1-h7:	+				
Lg4-f3†	Dg6-g5:	Ke8-d8		—				
Th1-f1	Sf3-e5	Lc4-f7†	Tf1-f7:	Dd1-h5†	Lc1-d2	+		
d7-d6	d6-e5:	Dg6-f7†	Ke8-f7:	Se7-g6		—		
	Sf3-e5	d4-e5:	Tf1-f6	Dd1-h5	Lc1-e3	Ta1-f1	Lc4-e2	—
o—o[9])	Lg7-e5:	Sb8-c6	Dg6-g7	Kg8-h7	Sc6-e5:	d7-d6	Lc8-e6	+
Sf3-g5	Th1-h6:	Dd1-g4:	+					
Sg8-h6	Dg6-h6:		—					
Dd1-d4	Lc1-e3	—						
f7-f6	Sb8-c6	+						
Sf3-e5	Lc4-f7†	Th1-d1:	Lf7-g8:	—				
Dh5-d1:	Ke8-e7	d7-d6	d6-e5:	—				
Dd1-g4:	Dg4-g5:[11])	—						
Sg8-f6	d7-d6	+						
Dd4-e5†	Sf3-e5:	Th2-h1	Se5-f3	Lc1-f4:	Ta1-e1	—		
Dh5-e5:	g4-g3	d7-d6	Sg8-f6	Sf6-e4:		—		
Lc1-f4:	Dd5-f5	+						
c7-c6		—						
—								
—								
Kf1-g1	e5-f6:	h2-h4	Sf3-h2	Sh2-g4:	Sg4-e5	Le2-h5†	—	
f7-f6	Lg7-f6:	g5-g4	Lf6-h4:	Dh6-g5	d7-d6	Ke8-e7	+	

[9]) Die Rochade ist besser als 11. Th8—f8; 12. e4—e5 d7—d6; 13. b2—b3.

[10]) Auf 10. f7—f6 folgt 11. e4—e5 g5-g4; 12. e5—f6: g4—f3†; 13. Dd1—f3: mit überwiegendem Angriff.

[11]) Geht 12. Dg4—e2, so geschieht d7—d5.

[12]) Schwarz konnte auch 7. g3—g2† und 8. Sg8—h6 ziehen. 7. Sg8—f6 rührt von Herrn von Petoff her.

[13]) Zöge Schwarz 8. Sg8—e7, so würde 9. Kf1—g1 folgen, gegen 8. Sg8—f6 oder h6 ist 9. Dd1-d4 der richtige Gegenzug.

[14]) Wir entnehmen hier wie bei den folgenden Varianten die Analyse aus einigen Artikeln des Herrn von Jänisch in der Schachzeitung von 1849 und 1850.

[15]) Ob hier 8. o—o; 9. Sg1—f3 Dh4 nach h6; 10. h2—h4 c7—c6; 11. Sb5 nach c6 f7—f6 vortheilhaft wäre, lassen wir dahingestellt.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.
2. f2—f4. e5—f4:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
24.	(Sb1-c3) (Lf8-g7)	(Sc3-b5) (Sb8-a6)	(d2-d4) (Sg8-e7)	(Lc4-e2) (Th8-f8)	(Sg1-f3) (Dh4-h6)	h2-h4 g5-g4	Sf3-e1[1]) f7-f5	e4-e5 Se7-d5
25.	. .	Sc3-d5 Ke8-d8	d2-d4 Sb8-c6	Sg1-f3 Dh4-h5	Lc1-d2 Sg8-e7[2])	Ld2-c3 d7-d6	h2-h4 h7-h6	Kf1-f2 Dh5-g6
26.	. .	. .	 Sg8-e7	Sg1-f3 Dh4-h5	Sd5-e7: Ke8-e7:	Lc1-d2 Sb8-c6	e4-e5 Th8-e8	Ld2-c3 Ke7-f8
27.	. .	. .	. .	. .	e4-e5 Sb8-c6	h2-h4[4]) h7-h6	Kf1-f2 Dh5-g6	Lc1-d2 Se7-d5:
28.	. .	d2-d4 Sg8-e7[6])	Lc4-e2 [Sb8-c6]	Sc3-b5[7]) Ke8-d8	Sg1-f3 Dh4-h6	h2-h4 f7-f6	Kf1-g1 Dh6-g6	— +
29.	. .	. .	Dd1-f3 Lg7-d4:	g2-g3 Dh4-h6	g3-f4: g5-g4	Df3-d3[8]) Ld4-g1:	Kf1-g1: d7-d6	e4-e5[9]) Lc8-f5
30.	. .	. .	g2-g3 f4-g3:	Dd1-f3 f7-f5	h2-g3: Dh4-g4	Df3-g4: f5-g4:	Lc1-g5: Lg7-d4:	— +
31.	. .		. .	Kf1-g2 g5-g4[10])	h2-g3: Dh5-f6	Dd1-g4: d7-d5[11])	e4-e5 Lc8-g4:	e5-f6: Lg7-f6:
32.	. .	. .	e4-e5 f7-f5[12])	Lc4-e2 d7-d6	e5-d6: c7-d6:	Sg1-f3 Dh4-h6	h2-h4 g5-g4	Sf3-e1 Sb8-c6
33.	. .	. .	 [Se7-f5]	Sg1-f3 Dh4-h5	Kf1-g1 h7-h6[13])	h2-h4 Sf5-g3	Th1-h2 Dh5-g6	Sc3-d5 Ke8-d8
34.	. .	. .	. .	. .	 [Sb8-c6]	h2-h4[14]) Sc6-d4:	Lc4-f7† Ke8-f7:[15])	Sf3-g5† Kf7-g6
35.	. .	(d7-d6 f. §. 9. No. 43.)		. .	Sc3-e4 h7-h6	h2-h4 d7-d6	e5-d6: c7-d6:	Kf1-g1 g5-g4
36.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
37.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
38.	. .	. .	. .	. .	. .	 Sb8-c6	c2-c3[18]) d7-d6	e5-d6: Sf5-d6:
39.	. .	. .	Sg1-f3 Dh4-h5	h2-h4 h7-h6	Kf1-g1 Dh5-g6	e4-e5 d7-d6[20])	e5-d6:[21]) c7-d6:	Sc3-b5 Sb8-a6
40.	. .	. .		. .	e4-e5 [f7-f6[22])]	Lc4-e2 Dh5-g6	Le2-d3 f6-f5	h4-g5: h6-g5:

[1]) Auf 11. Sf3-h2 folgt f7—f5; 12. g2-g3 f5—e4:; 13. Lc1—f4: Tf8—f4†, mit überwiegendem Angriff, oder f7—f5; 12. e4—f5: Se7—f5:; 13. Sh2—g4: Dh6 nach b6 ebenfalls zum Vortheil für Schwarz.

[2]) Auf d4 darf Schwarz nicht nehmen, wegen 10. Sf3—d4: Dh5—d1†; 11. Ta1—d1: und nachher 12. Ld2—f4:.

[3]) Vielleicht noch einfacher und besser 14. Lg4—f5.

[4]) Bei 10. Lc1—d2 geschieht Se7—f5.

[5]) Tauscht Weiß vor diesem Zuge auf g5, h8, c6 und d6, so folgt auf 18. Dd1—e2, mit Vortheil g5—g4.

[6]) Diese Vertheidigung wird jetzt für eben so gut als 6. d7—d6 gehalten. Wir schöpfen die Analyse aus den Artikeln von v. Jänisch, Lange, Anderssen und Kiseefsky, in der Schachzeitung 1849, 50 u. 51 und Chronicle 1851.

[7]) 8. Sg1—f3 Dh4—h6; 9. h2—h4 g5 nach g4; 10. Sf3—e1 Lg7—d4: ist ebenfalls für Weiß unzureichend.

[8]) Würde g4 genommen, so setzte sich Schwarz mit 10. Ld4—c3:; 11. b2-c3: d7-d5; 12. f4-f5 Dh6-f6 entschieden in Vortheil.

[9]) Auf 12. f4—f5 geschähe Dh6—f6 und nachher Sb8—c6.

[10]) Dh4—h6 führt auf schon im Anfang des Paragraphen analysirte Varianten zurück.

[11]) Bei 10. Df6—d4: erlangt Weiß mit Dg4—e2 eine gute Angriffsstellung.

3. Weiß: Lf1—e4. Schwarz: Dd8—h4†

4. Ke1—f1. g7—g5.

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
Se1-d3	Lc1-e3:	Kf1-g1	g2-g3	c2-c4	Sd3-e5:	d4-e5:	—	
Sd5-e3†	f4-e3:	d7-d6	Lc8-d7	d6-e5:	Lg7-e5:	o—o—o	+	
Lc4-d3	e4-e5	Sd5-e7:	e5-d6:	—				
Lc8-g4	Dg6-e6[3])	De6-e7:	De7-d6:	+				
—								
+								
Lc4-d5:	Dd1-e2[5])	De2-c4	—					
d7-d6	Lc8-f5	Kd8-d7	+					
Sc3-e4	f4-e5:	Lc1-h6:	Lc4-d3:	—				
d6-e5:	Lf5-e4:	Le4-d3:	Sb8-c6	+				
Sc3-d5:	Lc4-d5:	Ld5-f3	c2-c3	—				
Se7-d5:	c7-c6	Lg4-f5		—				
Le2-b5	Lb5-c6:	Sc3-e2	—					
Lc8-d7	Se7-c6:		—					
h4-g5:	Th2-h8†	Sf3-g5:	Lc1-f5:	Lf5-g3:	Dd1-h5	+		
h6-g5:	Lg7-h8:	Dg6-g5:	Dg5-g6	Dg6-g3:		—		
Dd1-h5†	Lc1-f4:	—						
Kg6-h5:	h7-h6	+						
Sf3-e1	Lc4-d5:	Se4-d6†[16])	Sd6-c8†	Ld5-b7:	Se1-d3	Kg1-f1	Kf1-e1	+
d6-d5	Sf5-d4:	Ke8-e7	Th8-c8:	Dh5-c5	Sd4-e2†	Se2-g3†		—
		Lc1-e3:	Se4-c3	Le3-c1	Kg1-f1	—		
. .	[Sf5-e3[17])]	Dh5-d5:	Dd5-d6	Lg7-d4†	Lc8-e6	+		
		Se4-d6†	Ld5-f7:	Sd6-f7:	Sf7-h8:	Kg1-f1	—	
. .	. . .	Ke8-d7	Dh5-f7:	Se3-d1:	Lg7-d4†	Ld4-h8:	+	
Se4-d6†[19])	Dd1-e2†	De2-e4	De4-d5	Dd5-d6†	g2-f3:	Kf1-g1	Dd6-c7	Kg1-f2 —
c7-d6:	Ke8-f8	Lc8-g4	Lg4-f3:	Kf8-g8	Dh5-f3†	Ta8-d8	Df3-g4†	Dg4-d7 +
h4-g5:	Th1-h8†	Sf3-g5:	Lc1-f4:	Sb5-d6†	Sg5-f7:	Sf7-e5	d4-e5	—
h6-g5:	Lg7-h8:	[d6-d5]	d5-c4:	Ke8-f8	Lh8-f6	Lf6-e5:	Lc8-e6	+
Th1-h8†	g2-g3	Sc3-b5	g3-f4:	Sf3-g5	Sb5-c3	Ld3-c4	Sg5-f7†	Sf7-h8: —
Lg7-h8:	Sb8-c6	Ke8-d8[23])	g5-g4	a7-a6	Sc6-d4:	c7-c5	Kd8-c7	Dg6-h5[24]) +

[12]) Dieser Zug ist oft, wie M. Lange in der Schachzeitung 1850 S. 299 bemerkt, die beste Antwort auf e4—e5, genügt hier aber nicht. Hingegen könnte f7—f6 geschehen.

[13]) Besser ist der von Jänisch angegebene Zug Sb8—c6.

[14]) Auf 10. Sc3—e2 geschieht f7—f6.

[15]) Hier wäre auch 11. Dh5-f7 vortheilhaft.

[16]) Wir entnehmen diese von Lange aufgestellte Variante aus der Schachzeitung 1850 S. 307.

[17]) Jänisch giebt diesen Zug in der Chronicle an.

[18]) Wenn 11. Kf1—g1 geschähe, so folgt g5 nach g4; 12. Sf3—h2 f4—f3; 13. g2 nach f3: g4—f3:, wobei Schwarz das bessere Spiel behält.

[19]) Geht 13. Dd1—e2 so rochirt Schwarz.

[20]) M. Lange empfiehlt hier in der Schachzeitung, 1850 S. 304, 10. f7—f5.

[21]) Auf 12. h4—h5 folgt Dg6—f5; 13. Sc3—b5 Df5—d7.

[22]) Diese Spielart hat Anderssen in der Schachzeitung, 1851 S. 303, analysirt. 9. Se7—f5 ist nicht empfehlenswerth.

[23]) Vielleicht wäre es vortheilhaft, mit 15. Dg6-h5 einen Angriff gegen den weißen König zu beginnen.

[24]) Schwarz gewinnt nicht allein den Offizier zurück, sondern erlangt mit b7—b5 und Lc8—b7 einen überwiegenden Angriff.

1. Weiß: e2—e4. Schwarz: e7—e5.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
41.	(Lf1-c4) / (Dd8-h4†)	(Ke1-f1) / (g7-g5)	(Sb1-c3) / (Lf8-g7)	(d2-d4) / (Sg8-e7)	(Sg1-f3) / (Dh4-h5)	(h2-h4) / (h7-h6)	(e4-e5) / (f7-f6)	(Lc4-e2) / (Dh5-g6)
42.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
43.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sc3-e4 / Th8-f8
44.	. .	. .	. .	. . .	.	. .	. .	. .
45.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
46.	. . .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-g1 / g5-g4
47.	. .	. .	— / Sg8-e7	Sg1-f3 / Dh4-h5	Sf3-e5 / Dh5-d1‡	Sc3-d1: / d7-d5	e4-d5: / Lf8-g7	Se5-f3 / g5-g4
48.	. .	. .	. .	g2-g3[4]) / f4-g3:	Kf1-g2 / Dh4-h6	h2-g3: / Dh6-g6	— / +	
49.	. .	. .	— / c7-c6	g2 g3 / Dh4-h6	g3-f4: / g5-f4:	d2-d3 / Sg8-e7	Dd1-f3 / Se7-g6	Sc3-e2 /
50.	. .	. .	. .	— / f4-g3:	Kf1-g2 / d7-d6	h2-g3: / Dh4-g4	Dd1-f1[5]) / Dg4-d7	Sg1-f3 / g5-g4
51.	. .	. .	. .	. .	— / Lf8-d6	Sg1-f3 / Dh4-h5	h2-g3: / Dh5-g6	d2-d4 / f7-f6
52.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
53. 54.	. .	. .	d2-d4 / [Lf8-g7[6])]	Sg1-f3 / Dh4-h5	h2-h4 / d7-d6[7])	Lc4-e2 / g5-g4	Sf3-e1 / Sg8-f6	Sb1-c3 / Dh5-g6
55.	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 / h7-h6	Sc3-d5 / Ke8-d8	Lc4-e2 / Dh5-g6
56.	. .	. .	. .	Lc4-e2 / Sb8-c6[8])	c2-c3 / f7-f6	Sg1-f3 / Dh4-h6	h2-h4 / Ke8-d8	g2-g3 / Dh6-g6
57.	. .	. .	. .	Sb1-c3 / d7-d6	Lc4-e2 / Dh4-h6	h2-h4 / f7-f6	Sg1-f3 / Lc8-g4	Kf1-f2 / Dh6-g6
58.	. .	. .	Sg1-f3 / Dh4-h5	h2-h4 / h7-h6	Sb1-c3 / Sg8-e7[9])	d2-d4 / d7-d6	Kf1-g1 / g5-g4	Sf3-e1 / f4-f3
59.	. .	. .	. .	— / Lf8-g7	Th1-h2[10]) / g5-g4	Sf3-e1 / Sg8-h6	Th2-h1 / Sb8-c6	c2-c3 / f7-f5
60.	. .	. .	. .	. .	. .	— / Dh5-c5[11])	Dd1-e2 / Sg8-f6	d2-d3 / Sf6-h5
61.	. .	. .	. .	-	. .	Sf3-g5 / Sg8-h6	d2-d4 / f7-f6[12])	Lc1-f4: / f6-g5:

[1]) Auf 11. h4—g5: folgt f6—g5:; 12. g2 nach g3 f4—g3: Sf3—g5: o-o†; u.s.w.

[2]) Auf 13. Sf3-h2 folgt Lf6-g7; 14. Le2 nach g4: Dh5-d5 u. gewinnt einen Bauer.

[3]) 15. Sc3—b5 ist wegen Th8-f8 gefährlich.

[4]) Diese Art des Angriffs ist von Walker angegeben (Ausgabe 1841, S. 180); sie ist für den Fall besonders gut, wenn Schw. die Bauern g3 und h2 beide schlägt, wodurch dann Weiß ein offenes Feld zum Angriff erlangt. Nach 6. f4—g3: kann Weiß entweder 7. Kf1—g2, oder 7. Dd1 nach f3 ziehen.

[5]) 9. Sg1—f3 würde auch ein guter Zug sein.

[6]) 5. d7—d6 führt auf §. 9 No. 5. 5. Lf8 nach g7 ist indeß die beste Spielart.

[7]) Schwarz thäte hier noch besser 7. h7—h6.

[8]) Der Zug des Springers, 6. Sb8—c6 scheint zwar gut zu sein, ist es aber in der That nicht, da Weiß nun Zeit gewinnt, sein

2. Weiß: f2—f4. Schwarz: e5—f4:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
(Le2-d3)	(h4-g5:)	(Th1-h8†)	g2-g4	Sc3-b5	c2-c4	Sb5-c3	g4-f5:	—
(f6-f5)	(h6-g5:)	(Lg7-h8:)	d7-d6	Ke8-d8	a7-a6	Dg6-h6	Lc8-f5:	+
e5-f6:[1])	Sf3-e5	Le2-h5†	Se5-f7	—				
Lg7-f6:	Dg6-g7	Ke8-f8	Th8-h7	+				
Kf1-g1	e5-f6:	Se4-f6†	Sf3-e5	Se5-d3	Lc4-b3	Sd3-f4	g2-g3	—
g5-g4	Lg7-f6:	Tf8-f6:	d7-d6	d6-d5	f4-f3	Dh5-f7	Lc8-f5	+
Lc4-e2	e5-f6:	Se4-f6:[2])	Sf3-e5	g2-f3:	—			
g5-g4	Lg7-f6:	Tf8-f6:	f4-f3	d7-d6	+			
. .	Sf3-h2	g2-f3:	Kf1-g2	Le2-f3:	Se4-g3	—		
	f4-f3	f6-e5:	g4-f3†	Dh5-g6†	Ke8-d8	+		
e5-f6:	Sf3-h2	g2-f3:	Sh2-f3:	Lc1-e3[3])	Lc4-e2	—		
Lg7-f6:	f4-f3	g4-f3:	Sb8-c6	d7-d5	Lc8-g4	+		
Sf3-e1	d2-d3	Lc1-f4:	—					
Sb8-d7	Sd7-b6		—					
+								
—								
Sf3-g5	d2-d4	+						
Sg8-h6		—						
e4-e5	Sf3-g5:	Th1-h6:	Sg5-f7	+				
f6-e5:	Sg8-h6	Dg6-h6:		—				
	e5-f6:	Lc1-g5:	Sf3-e5	Dd1-h5†	Ta1-e1	Se5-f7†	Sf7-d6	+
Ld6-e7	Le7-f6:	Lf6-g5:	Dg6-g7	Ke8-e7	Sg8-f6	Ke7-f8		—
Le2-d3	Sc3-d5	Kf1-g1	Kg1-h2	—		Se5-f7†	Sf7-h8:	Dh5-h7: +
Sf6-h5	Sh5-g3†	Lg7-d4†	Dg6-h5	+	d7-d5	Ke7-d7	d5-c4:	—
e4-e5	Le2-d3	—						
c7-c6	Lc8-f5	+						
g3-f4:	Th1-g1	+						
g5-f4:		—						
—								
+								
g2-f3:	Dd1-f3:	Kg1-f2	Df3-f4	Lc1-e3	Sc3-e2	—		
g4-f3:	Th8-g8†	Lc8-g4	Lf8-g7	Sb8-c6		—		
d2-d3	d3-e4:	—						
f5-e4:	Th8-f8	+						
Lc1-f4:	De2-g4:	Dg4-f4:	Lc4-f7†	Df4-f7†	Th2-h1	—		
Sh5-f4:	Dc5-h5	Lg7-e5	Dh5-f7:	Ke8-f7:	Le5-b2:	+		
h4-g5:	g5-h6:	h6-g7:	Kf1-g1	c2-c3	Sb1-d2	—		
Dh5-g6	Th8-f8	Tf8-f4†	Dg6-g7:	d7-d6		—		

Centrum durch 7. c2—c3 sicher zu stellen. Schwarz mußte 6. d7—d6 ziehen, worauf dann etwa 7. Sg1—f3 Dh4—h5; 8. h2—h4 g5—g4 folgen konnte; das fernere Spiel ist aus No. 30 zu ersehen.

[9]) Dieser Zug soll das Vordringen des Springers c3 hindern, es thäte Schwarz, wie einige der früheren Varianten beweisen, hier besser, 7. Lf8—g7, um die Kette seiner Bauern f4, g5, h6 sicher zu stellen.

[10]) Dieser Angriff findet sich zuerst bei Ponziani, 1782, S. 132, wo jedoch Schwarz nicht richtig dagegen spielt.

[11]) Diese zweite von Herrn Petroff aufgestellte Vertheidigung entlehnen wir aus Jänisch Vol. II.

[12]) Der richtige Zug, 9. d7—d5, nach welchem Schwarz gewinnt, ist von Lewis, II. 1834, S. 257 angegeben.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
62.	(e2-e4) / (e7-e5)	(f2-f4) / (e5-f4)	(Lf1-c4) / (Dd8-h4†)	(Ke1-f1) / (g7-g5)	(Sg1-f3) / (Dh4-h5)	(h2-h4) / (Lf8-g7)	(Th1-h2) / (g5-g4)	(Sf3-g5) / (Sg8-h6)
63.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
64.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
65.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
66.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / d7-d6[2])	Th1-h2 / Lc8-g4
67.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kf1-g1 / Lg7-d4†	Kg1-h2 / g5-g4
68.	. .	. .	. .	. .	. .	d2-d4 / d7-d6[4])	c2-c3[5]) / Lc8-g4	Kf1-f2 / Sg8-f6

[1]) Walker, 1841, S. 176, führt auch aus, daß Schwarz mit dem Zuge 12. g3—h2: gewinnen würde.

[2]) Hier könnte vielleicht noch besser 7. h7-h6 geschehen.

[3]) Auf 12. Sg8—e7 folgt 13. Sb1—d2 u. Weiß gewinnt später den Bauer h3.

[4]) Schwarz hätte hier 6. Lf8-g7 thun können.

[5]) Philidor, 1803, S. 85 empfiehlt den Zug c2—c3, als nothwendig für den Anziehenden in allen Gambitspielen. Hinsichtlich des Springergambits hat er gewiß Recht, aber hier scheint 7. Sb1—c3 stärker zu sein.

[6]) Philidor läßt statt dieses Zuges, welchen Reingan um Seite 4. angiebt, die Damen tauschen und führt das Spiel als für Weiß gewonnen aus.

Erläuternde Spiele für die Eröffnung 6.

No. I.

	v. H. u. d. L.	Hanstein.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Lf1—c4	d7—d5
4.	Lc4—d5:	Sg8—f6
5.	Sb1—c3	Lf8—b4
6.	Sg1—e2, besser wäre Sg1—f3.	
6.	. . . .	c7—c6
7.	Ld5—b3	Lb4—c3:
8.	d2—c3:	Dd8—d1†
9.	Ke1—d1:	Sf6—e4:
10.	Th1—e1	g7—g5
11.	Se2—f4:	Lc8—g4†
12.	Sf4—e2	Sb8—a6
13.	Lc1—e3	o—o—o†
14.	Kd1—c1	f7—f5
15.	Lb3—e6†	Kc8—b8
16.	Se2—d4	c6—c5
17.	Sd4—f3	Sa6—c7
18.	Le6—c4	Th8—e8
19.	b2—b3	f5—f4
20.	Le3—g1	Lg4—f3:
21.	g2—f3:	Se4—d2
22.	Te1—e8:	Sc7—e8:
23.	Lc4—e2	h7—h5
24.	h2—h3	b7—b6
25.	Lg1—f2	g5—g4
26.	h3—g4:	h5—g4:
27.	f3—g4:	Se8—f6
28.	Lf2—h4	Sd2—e4
29.	Le2—f3	Td8—g8
30.	Kc1—b2	Se4—g5
31.	Ta1—f1	Sg5—f3:
32.	Lh4—f6:	Tg8—g6,

hier würde wohl 32. Sf3—h2 der beste Zug gewesen sein, weil Schwarz dadurch den Abtausch des Springers gegen den Laufer vermied.

33.	Tf1—f3:	Tg6—f6:
34.	c3—c4	Kb8—c7

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
(d2-d4) / [d7-d5]	Lc4-e2 / f7-f6	Lc1-f4: / f6-g5:	h4-g5: / Dh5-f7	g2-g3 / Sh6-g8	— / +		
. .	e4-d5: / g4-g3	Dd1-e1† / Ke8-d8	Th2-h1 / Th8-e8	De1-d2 / Sh6-g4	Lc4-e2 / Sg4-h2†	Th1-h2: / Te8-e2:	— / +
. .	Lc4-d5: / g4-g3	Dd1-h5: / g3-h2:	Sg5-f7: / h2-h1D†	Kf1-f2 / Lg7-d4‡	Kf2-e2 / Lc8-g4†	— / +	
. .	. .	Ld5-f7‡ / Dh5-f7:	Sg5-f7: / Lc8-g4[1])	Dd1-e1 / g3-h2:	Kf1-f2 / Lg7-d4‡	— / +	
Kf1-g1 / g5-h4:	Lc1-f4: / h4-h3	c2-c3 / Dh5-g6	g2-g3 / h7-h5[3])	Th2-f2 / h5-h4	Kg1-h2 / h4-g3‡	Lf4-g3: /	— / —
Sf3-d4: / g4-g3†	Kh2-h3 / d7-d5†	Sd4-f5 / Dh5-d1:	Th1-d1: / Sg8-h6	Lc4-d5: / c7-c6	— / +		
Dd1-e2 / Sb8-d7	h2-h4 / Lg4-f3:	De2-f3: / g5-g4[4])	Df3-f4: / g4-g3†	Kf2-g3: / Th8-g8†	Kg3 h3 / Tg8-g4	Df4-f2 / o—o—o	— / +

35. g4—g5 Tf6—f7
36. a2—a3 Kc7—d6
37. g5—g6 Tf7—f8
38. g6—g7 Tf8—g8
39. Tf3—f4: Tg8—g7:
40. b3—b4 Kd6—e5
41. Tf4—h4 Tg7—f7
42. Kb2—b3 Ke5—d6
43. Th4—h6† Kd6—c7
44. c2—c3 Kc7—b7
45. Kb3—a4 a7—a6
46. b4—c5: b6—c5:
47. Ka4—a5 Tf7—f4
48. Th6—b6† Kb7—c7
49. Ka5—a6: Tf4—c4:
50. Tb6—b3 Kc7—c6
51. Ka6—a5 Kc6—d5
52. Ka5—b5 Tc4—f4
53. Tb3—b1 Tf4—f3
54. c3—c4† Kd5—d4
55. a3—a4 Tf3—d3
56. a4—a5 und Weiß gewann.

No. II.

(Vergl. The Chess Player 1851, S. 2.)

Anderssen. Kieseritzky.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Lf1—c4 Dd8—h4†
4. Ke1—f1 b7—b5
5. Lc4—b5: Sg8—f6
6. Sg1—f3 Dh4—h6
7. d2—d3 Sf6—h5
8. Sf3—h4 Dh6—g5, in §. 4 No. 7 dieses Abschnitts ist des Zuges g7—g6 gedacht.
9. Sh4—f5 c7—c6
10. g2—g4 Sh5—f6
11. Th1—g1 c6—b5:
12. h2—h4 Dg5—g6
13. h4—h5 Dg6—g5
14. Dd1—f3 Sf6—g8
15. Lc1—f4: Dg5—f6
16. Sb1—c3 Lf8—c5
17. Sc3—d5 Df6—b2:
18. Lf4—d6 Lc5—g1:
19. e4—e5 Db2—a1‡
20. Kf1—e2 Sb8—a6

Weiß giebt in drei Zügen Mat.

No. III.

(Vergl. Bledow, 1835. S. 24.)

Mac Donnell. De la Bourdonnais.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Lf1—c4 Dd8—h4†
4. Ke1—f1 d7—d6
5. d2—d4 Lc8—g4
6. Dd1—d3 Sb8—c6
7. Lc4—f7‡, dieser Zug ist nicht so gut als er scheint, wegen der nachherigen schlechten Stellung der Dame.
7. . . . . Ke8—f7:
8. Dd3—b3† Kf7—g6
9. Db3—b7: Sc6—d4:
10. Db7—a8: Sg8—f6
11. Sb1—a3 f4—f3
12. g2—g3 Lg4—h3†
13. Kf1—e1 Dh4—g4
14. Lc1—e3 d6—d5
15. Da8—a7: Sd4—c6

16.	D a7 — c7:	d5 — d4
17.	L e3 — d2	D g4 — e4‡
18.	K e1 — d1	f3 — f2
19.	S g1 — h3:	D e4 — f3†
20.	K d1 — c1	D f3 — h1‡

und Schwarz gewinnt.

No. IV.

(Vergl. Bledow, 1835, S. 25.)

Mac Donnell.		De la Bourdonnais.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	L f1 — c4	D d8 — h4†
4.	K e1 — f1	g7 — g5
5.	S b1 — c3	L f8 — g7
6.	d2 — d4	d7 — d6
7.	S c3 — d5	K e8 — d8
8.	L c4 — e2	S g8 — f6
9.	S d5 — f6:	L g7 — f6:
10.	e4 — e5	L f6 — e7
11.	D d1 — d3	S b8 — c6
12.	c2 — c3	L c8 — d7
13.	g2 — g3	D h4 — h6
14.	e5 — d6:	L e7 — d6
15.	h2 — h4	g5 — g4
16.	L e2 — d1	D h6 — f6
17.	K f1 — e1	D f6 — e7†
18.	K e1 — f2	T h8 — e8,

f4 nach g3‡ möchte wohl besser gewesen sein.

19.	g3 — f4:	D e7 — e1†
20.	K f2 — g2	D e1 — e4
21.	D d3 — e4:	T e8 — e4:
22.	L d1 — c2	T e4 — e8
23.	L c2 — h7:	L d7 — e6
24.	K g2 — g3	L e6 — d5
25.	T h1 — h2	T e8 — e1
26.	S g1 — e2	L d5 — c4
27.	d4 — d5	S c6 — e7
28.	S e2 — d4	S e7 — d5:
29.	h4 — h5	T e1 — g1†
30.	K g3 — f2	T g1 — f1†
31.	K f2 — g3	S d5 — f4:
32.	K g3 — g4:	K d8 — d7
33.	b2 — b3	L c4 — e6†
34.	S d4 — e6:	S f4 — e6:
35.	T h2 — e2	T a8 — h8
36.	L h7 — e4	T h8 — g8†
37.	K g4 — h4	L d6 — e7†
38.	K h4 — h3	L e7 — d6
39.	h5 — h6	T f1 — c1:
40.	h6 — h7	T c1 — c3‡
41.	K h3 — h4	L d6 — e7†
42.	K h4 — h5	T c3 — h3†

Mat.

No. V.

(Vergl. Schachzeitung 1851, S. 175.)

Löwenthal.		Anderssen.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 — f4:
3.	L f1 — c4	D d8 — h4†
4.	K e1 — f1	g7 — g5
5.	S b1 — c3	L f8 — g7
6.	d2 — d4	S g8 — e7
7.	e4 — e5	f7 — f6
8.	S c3 — e4	T h8 — f8
9.	D d1 — e2	S b8 — c6
10.	S g1 — f3	D h4 — h5
11.	e5 — f6:	L g7 — f6:
12.	c2 — c3	g5 — g4
13.	S f3 — g1	d7 — d5
14.	S e4 — f6‡	T f8 — f6:
15.	L c4 — b5	f4 — f3
16.	D e2 — e5	f3 — g2‡
17.	K f1 — g2:	D h5 — f7
18.	L b5 — c6‡	b7 — c6:
19.	L c1 — e3	L c8 — f5
20.	T a1 — e1	L f5 — e4‡
21.	K g2 — g3	T f6 — f3†
22.	S g1 — f3:	D f7 — f3‡
23.	K g3 — h4	D f3 — h3†
24.	K h4 — g5	h7 — h6†
25.	K g5 — f6	D h3 — h4†
26.	L e3 — g5	D h4 — g5‡
27.	D e5 — g5:	h6 — g5:
28.	T h1 — g1	K e8 — d7
29.	K f6 — f7.	

Auf 29. T g1 — g4: würde T a8 — f8†; 20. K f6 — g5: T f8 nach g8†; 31. K g5 — h4 S d7 — f5† oder T a8 — f8‡; 30. K f6 — g7 T f8 — f2 zum Vortheil für Schwarz folgen.

29.	. . . .	T a8 — h8
30.	T e1 — e2	S e7 — f5
31.	K f7 — f6	T h8 — g8
32.	K f6 — f7,	

geschähe 32. T g1 nach g4, so folgte S f5 — d6.

32.	. . . .	S f5 — h6†
33.	K f7 — f6	T g8 — g6†
34.	K f6 — e5	T g6 — e6‡

Mat.

No. VI.

(Vergl. Bledow, 1835, S. 24.)

	Mac Donnell.	De la Bourdonnais.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Lf1—c4	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1	g7—g5
5.	Sb1—c3	Lf8—g7
6.	d2—d4	d7—d6
7.	Sc3—d5	Ke8—d8
8.	Lc4—e2	Sb8—c6
9.	e4—e5	Sg8—e7
10.	Sd5—c3	Se7—f5
11.	Sg1—f3	Dh4—h6
12.	Sc3—e4	f7—f6
13.	e5—f6:	Lg7—f6:
14.	g2—g4	Sf5—d4:
15.	Kf1—g2	Lc8—g4:
16.	h2—h4	Lg4—f3:
17.	Le2—f3:	Sd4—f3:
18.	Dd1—f3:	Sc6—e5
19.	Df3—b3	Dh6—g6
20.	Db3—b7:	Ta8—c8
21.	Lc1—d2	g5—h4‡
22.	Kg2—f1	Th8—g8
23.	Se4—d6:	c7—d6:
24.	Ld2—a5†	Kd8—e8
25.	Db7—c8‡	Ke8—f7
26.	Dc8—b7†	Lf6—e7
27.	Db7—d5†	Kf7—f8
28.	Ta1—d1	f4—f3
29.	Td1—d2	h4—h3
30.	Dd5—a8†	Kf8—f7
31.	Da8—d5†	Kf7—f8
32.	Dd5—a8†	Kf8—g7
33.	Da8—a7:	Dg6—g2†
34.	Td2—g2:	f3—g2‡
35.	Kf1—g1	Se5—f3†
36.	Kg1—f2	g2—h1:D
37.	Da7—e7‡	Kg7—h6
38.	De7—d6‡	Kh6—h5
39.	Dd6—d5†	Tg8—g5
40.	Dd5—f7†	Kh5—g4
41.	Df7—c4†	Sf3—d4
42.	Dc4—d4‡	Kg4—h5
43.	La5—b6	Dh1—h2†,

Schw. glaubte, er könne mat setzen, sonst würde er auf g1 Schach geboten, die Damen getauscht und alsdann Bauer h6 vorgerückt haben.

44.	Kf2—e1	Tg5—e5†
45.	Ke1—d1	Dh2—e2†
46.	Kd1—c1	De2—e1†
47.	Dd4—d1‡	De1—d1‡
48.	Kc1—d1:	h3—h2

und Schwarz gewinnt.

No. VII.

(Vergl. Chronicle I. S. 195.)

	v Hud L.	v. Bilguer.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Lf1—c4	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1	g7—g5
5.	Sg1—f3	Dh4—h5
6.	d2—d4	h7—h6
7.	h2—h4	Lf8—g7
8.	Sb1—c3	d7—d6
9.	e4—e5	d6—e5:
10.	Sc3—d5	Ke8—d8
11.	d4—e5:	Lc8—d7
12.	Kf1—g1	Dh5—g6
13.	h4—g5:	h6—g5:
14.	Th1—h8:	Lg7—h8:
15.	Dd1—e1	Kd8—c8
16.	g2—g3	Sb8—c6
17.	Lc1—d2	Ld7—g4
18.	Sf3—h2	Lg4—f5
19.	Ld2—c3	Lf5—c2:
20.	e5—e6	Lh8—c3:
21.	e6—f7:	Lc3—e1:
22.	f7—f8D†	Kc8—d7
23.	Df8—a8:	Dg6—e4
24.	Sh2—g4	De4—d4†
25.	Sg4—e3	f4—e3:
26.	Ta1—e1:	e3—e2†
27.	Kg1—g2	Lc2—e4†
28.	Kg2—h3	Dd4—h8†

und Schwarz gewinnt.

Eröffnung 6. Abschnitt II.

Eingeschränktes Laufergambit.

Weiß	1. e2—e4	Schwarz	e7—e5
	2. f2—f4		e5—f4:
	3. Lf1—e2		.....

Das eingeschränkte Gambit mit dem Zuge 3. Lf1—e2 ist bisher wenig angewendet worden. Von den Autoren erwähnt es nur Jänisch in seiner Analyse nouvelle II. S. 159 und in der Schachzeitung 1849, S. 420 und 437.

Die Idee dieses Gambits entsprang aus der Berücksichtigung der Vortheile, welche der Rückzug Lc4—e2 zuweilen im gewöhnlichen Laufergambit gewährt. Unser Gegenspiel gegen 3. Lf1—e2 wird der correcten Vertheidigung jener Varianten analog oder so einzurichten sein, daß Schwarz durch Aufgeben des Gambitbauers mehr Freiheit sich verschaffe. Letzteres könnte etwa mit 3. d7—d5 versucht werden, führte aber wohl nur zu völliger Ausgleichung des Spiels. In der ersteren Beziehung empfiehlt aber Jänisch 3. Dd8—h4†, Ke1—f1, 4. g7—g5 zum Vortheil für Schwarz.

1. (e2—e4) (e7—e5)
2. (f2—f4) (e5—f4:)
3. (Lf1—e2) Dd8—h4†
4. Ke1—f1 g7—g5 hier könnte auch der Rückzug 4. Dh4—f6 in Betracht kommen.
5. Sg1—f3 od. A. Dh4—h6
6. h2—h4 f7—f6
7. Kf1—f2 Dh6—g7
8. h4—g5: (8. d2-d4, h7-h6; 9. h4—g5:, h6—g5: wäre für Schwarz noch vortheilhafter.)
8. ..... h4—g5:
9. d2—d4 d7—d6 mit stärkerem Spiel.

A.

5. Sb1—c3 Lf8—g7 Dieser Zug war im gewöhnlichen Laufergambit nothwendig, ist hier aber nicht gut. 5. Sg8—e7 oder c7 nach c6 hätte den weißen Angriff gehemmt.

6. d2—d4 d7—d6. Diese Variante entlehnen wir aus einer in der Schachzeitung 1849, S. 438, mitgetheilten Partie des Herrn v. Petroff. Eine andere Spielart 6. g2—g3, Dh4—h6; 7. g3—f4:, g5—f4:; 8. Sc3—d5, welche für Weiß nun ebenfalls eine günstige Wendung nimmt, ist in einer Partie des Herrn Henderson im Souvenir of the Bristol Chess Club, 1845, S. 123, enthalten. Schwarz thäte dabei aber besser, 6. f4—g3:, ähnlich wie im Abschnitt I. §. 10. dieser Eröffnung

7. Sc3—d5 Ke8—d8
8. Sg1—f3 Dh4—h6
9. h2—h4 f7—f6
10. Kf1—g1 Df6—g6
11. h4—g5: f6—g5:
12. Sf3—g5: Dg6—g5:
13. Lc1—f4: Dg5—g6
14. Le2—h5 Dg6—e4,

Auf Dg6—e6 folgte 15. Lf4—g5†, Lg7—f6:; 16. Sd5—f6:, Sg8—f6:; 17. Dd1—f3, Th8—f8; 18. Ta1—f1, Sb8 nach d7; 19. Lh5—g4 und gewinnt.

15. Lf4—g5† Kd8—d7
16. Lh5—g4† und gewinnt.

Gambit-Spiele.

Siebente Eröffnung.

Weiß 1. d2—d4 Schwarz 1. d7—d5.
2. c2—c4 . . . . .

Gambit von der Dame.

Uebersicht der Anfangszüge mit Hinweisung auf Alexandre's Encyclopädie.

A. Angenommenes Damengambit.

1. d2—d4 / d7—d5,	§. 1. 2. c2—c4 / d5—c4:	3. e2—e4 / —	Tab. 42. Col. 1—35. Tab. 43. Col. 1—30.
	§. 2.	3. e2—e3 / —	Tab. 43. Col. 31—35. Tab. 44—Tab. 45. Col. 8.
	§. 3.	3. Sb1—c3 / —	Tab. 44. Col. 9.

B. Abgelehntes Damengambit.

§. 4. 2. c2—c4 / c7—c6	. . . .	Tab. 45. Col. 12—28.
§. 5. 2. — / c7—c5	. . . .	Tab. 45. Col. 29—35. Tab. 46. Col. 1—12.
§. 6. 2. — / e7—e6	. . . .	Tab. 46. Col. 13.

Wenn die Partie mit 1. d2—d4 eröffnet wird, kann Schwarz, wie S. 230 ff. erwähnt ist, 1. f7-f5 oder 1. d7-d5 dagegen thun. Wählt er das Letztere, so giebt Weiß am besten und mit vollkommner Sicherheit durch 2. c2-c4 das von Stamma (1745, S. XVIII und 65 bis 74) empfohlene Damengambit. Schwarz kann dann 2. d5—c4: zwar ohne Gefahr, aber nicht mit Vortheil nehmen. Walker, 1841, S. 98 u. 100 und Jänisch I. S. 62 u. Andere rathen deshalb, und wohl mit Recht, der Annahme des Gambits durch 2. e7—e6 auszuweichen. Sie folgen hierin dem Beispiele des Salvio, welcher ebenfalls dies Gambit ablehnen will, aber dabei, 1723, S. 104, einen weniger empfehlenswerthen Zug, 2. c7-c5, in Vorschlag bringt.

In dem folgenden Abschnitt werden wir auf die besten Angriffs- und Vertheidigungsarten aufmerksam machen. Wegen der Fortsetzung des Angriffs aber verweisen wir auf die dem Capitel angeschlossenen, zum Theil von La Bourdonnais und Mac Donnell herrührenden ganzen Spiele. Der Leser wird aus ihnen durch eignes Urtheil entnehmen, welche Positionen sich für den Vertheidiger günstig oder ungünstig weiter spielen. Im Allgemeinen bemerken wir nur, daß Schwarz nach den Zügen 1. d2—d4, d7—d5, 2. c2—c4, d5—c4:, also im angenommenen Gambit, als Antwort auf 3. e2-e4. 3. e2—e3 oder 3. Sb1—c3 stets 3. e7—e5 thun kann und die Spiele allmählich gleich macht. Weiß beherrscht dabei jedoch noch einige Zeit das Centrum.

Man vergleiche noch: Damiano Cap. III. — Lopez, 1584, S. 168. — Carrera, 1822, S. 87, 90. — Ponziani, 1782, S. 138, 142, 145. — Gianutio (Sarrat 1817) S. 34. — Lolli S. 148, 360, 362. — Ercole del Rio, 1831, S. 46. — Petroff, 1824, III. S. 93. — Kenny, 1818, S. 43, 46. — Cozio I. S. 197, 200, 355. II. S., 332, 378. — Lewis, 1833, S. 297. 1834, S. 26. — La Bourdonnais S. 123. — Staunton 1847, S. 355.

§. 1.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	d2-d4 d7-d5	c2-c4 d5-c4:[1]	e2-e4[2] b7-b5[3]	a2-a4 c7-c6	a4-b5: c6-b5:	b2-b3 c4-b3:	Lf1-b5‡ Lc8-d7	Dd1-b3: Ld7-b5:
2.	. .	. .	. .	. .	. .	 e7-e5[5]	b3-c4:[6] Lf8-b4†	Lc1-d2 Dd8-d4:
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	d4-e5: Lf8-b4†	Ke1-e2 Dd8-d1‡
4.	. .	. .	. .	. .	. .	 a7-a5	b3-c4: b5-b4[8]	— —
5.	. .	. .	. .	. .	b2-b3[9] e7-e5	b3-c4: Lf8-b4†	Ke1-e2 Dd8-d4:	Dd1-d4: e5-d4:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	d4-d5 Lf8-b4†	Lc1-d2 Lb4-d2‡	Dd1-d2: c6-d5:
7.	. .	. .	. .	. .	. .	[d4-e5:] Lf8-b4†	Ke1-e2 Dd8-d1‡	Ke2-d1: Sb8-d7
8.	. .	. .	. .	. .	d4-d5 Sg8-f6	d5-c6: Dd8-d1‡	Ke1-d1: Sf6-e4:	Lc1-e3 b5-b4[10]
9.	. .	. .	 c7-c5	d4-d5 e7-e6	Lf1-c4: e6-d5:	Lc4-d5:[11] Lf8-d6	Sg1-f3 Sg8-e7[12]	— —
10.	. .	. .	 [e7-e5]	d4-d5 [f7-f5]	e4-f5: Lc8-f5:	Sb1-c3 Sb8-d7	Lf1-c4: Sd7-b6	Lc1-e3
11.	. .	. .	. .	. .	Sb1-c3 Sg8-f6	f2-f3[13] Lf8-c5	[Lc1-g5] o—o	e4-f5: Lc8-f5:
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lf1-c4: f5-e4:	f3-e4:[14] Sf6-g4
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sc3-a4[15] Lc5-g1:[16]	Th1-g1: o—o
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
15. 16.	. .	. .	. .	. .	. .	e4-f5: Lc8-f5:	Lf1-c4: Lf8-d6	Sg1-e2 o—o
17.	. .	. .	. .	. .	Lf1-c4: Sg8-f6	Sg1-f3 Lf8-d6[20]	e4-f5: Lc8-f5:	o—o o—o
18.	. .	. .	. .	d4-e5:[22] Dd8-d1‡	Ke1-d1: [Sb8-c6]	f2-f4[23] Lc8-g4†	Lf1-e2[24] o—o—o†	Lc1-d2 Lg4-e2‡
19.	. .	. .	. .	. .	 Sb8-d7[25]	f2-f4[26] Sd7-c5	Sb1-c3 c7-c6	Lf1-c4: b7-b5

[1]) Wir glauben, daß es zwar rathsamer sei, hier 2. e7-e6 zu ziehen, daß aber Schw. auch durch 2. d5-c4: ein gleiches Spiel erlangen kann.

[2]) Weiß thäte besser, 3. Sb1—c3 oder noch stärker 3. e2—e3.

[3]) Die Deckung erklären alle uns bekannten Autoren für fehlerhaft. Am besten zöge Schw. 3. c7—c5 oder e7—e5.

[4]) Die obige Variante ist ganz aus Damiano, Cap. 3, entnommen. Er meint, der vereinzelte Bauer werde verloren gehen. Philidor hat nun in einer Partie (1803, S. 105) ausgeführt, wie dieser Bauer a7 anzugreifen sei.

[5]) Dieser Zug scheint der beste für Schw. zu sein.

[6]) Weiß hätte den Bauer e5 nehmen müssen.

[7]) Zieht Schwarz hier 9. f7—f6, so thut Weiß 10. Lc1—b2 dagegen.

[8]) Es ist schwer zu entscheiden, ob nicht Weiß etwas im Vortheil steht. Die obige Position kommt schon in einem Spiele des Carrera (1822, S. 88) vor.

[9]) Lopez, 1584, S. 168, Cap. 22. u. Philidor, 1803, S. 105, thun 5. b2—b3, ehe a4—b5: nimmt. Vielleicht sind die Züge des Weißen so noch etwas wirksamer.

[10]) Am besten, weil nun Weiß nicht mehr die freie Thurmlinie durch a4—b5: bekommt.

[11]) Bauer e4—d5 wäre auch gut.

[12]) Weiß hat noch den Vortheil des Zuges.

[13]) Auf c4 wird nicht genommen, weil f4—e5:

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Db3-b5†	Db5-d7†	[4]) +						
Dd8-d7		—						
Ld2-b4:	Lb4-c3	Lc3-e5:	—					
Dd4-a1:	Da1-a2	f7-f6	+					
Ke2-d1:	b3-c4:	Lf1-c4:	f2-f3	—				
Lc8-b7 [7])	b5-c4:	Lb7-e4:	Le4-c6	—				
a4-b5:	c4-b5:	Ke2-d3	—					
c6-b5:	Lc8-b7	Sb8-d7	+					
Dd2-d5:	e4-d5:	Lf1-b5†	—					
Dd8-d5:	c4-b3:	Sb8-d7	+					
a4-b5:	b3-c4:	Lf1-c4:	Lc1-b2	+				
c6-b5:	b5-c4:	Lc8-b7		—				
Lf1-c4:	—							
Sb8-a6	—							
—								
—								
Lf1-c4:	—							
	—							
Sg1-h3	Ke1-d2	Dd1-e2	De2-d3	Sh3-g1	Kd2-c2	—		
Dd8-h4†	Sg4-e3	Le8-g4	Se3-g2:	Dh4-e1†	Lc5-g1:	+		
Sa4-c3	Lf1-c4:	g2-g4	—					
f5-e4:	Lc8-f5	Lf5-g6	+					
. .	f3-e4:	h2-h3	g2-g3	Ke1-f1:	Lc1-f4	h3-g4:	Kf1-g2	—
	[Sf6-g4 [17])]	Dd8-h4†	Tf8-f1†	Dh4-f6†	e5-f4:	f4-g3†	Df6-f2† [18])	+
o—o	—	. .	. .	Tg1-f1:	Ke1-d2	Kd1-e1	Dd1-a4	—
Sb8-d7	—			Dh4-g3†	Dg3-d3†	Dd3-h3:	Dh3-g3† [19])	+
Sb1-c3	—							
Sb8-d7 [21])	—							
Sg1-e2:	Sb1-c3	—						
Lf8-b4	Sg8-e7	—						
Lc4-b3	Sc3-e2	Lc1-e3	—					
b5-b4	Sc5-e4:		—					

folgt. Am einfachsten würde 6. e4—f5: sein, welches Jänisch I. S. 69 ausführt.

[14]) Hier würde 8. Dd1-e2, welches Silberschmidt, 1845, S. 257, vorschlägt, der beste Zug sein, indeß behielt Schw. auch dabei, indem er rochirte, das stärkere Spiel.

[15]) Dieses Spiel empfiehlt Philidor, 1803, S. 100; es ist aber 7. Lc1-g5 vorzuziehen.

[16]) Der Laufer hätte auch nach d4 gehen können.

[17]) 10. Sf6-e4: 11. Sc3-e4: Dd8-h4† 12. Se4-g3 Lc8-g4 13. Dd1-d2 und steht besser. Hätte Weiß 13. Lf1-e2 gezogen, welches Philidor thun läßt, so würde er durch 13. Dh4—h2: verlieren.

[18]) Schwarz giebt im nächsten Zuge mat.

[19]) Es würde folgen: 17. Ke1-d1 Dg3-d3† 18. Kd1-e1 Sb8-d7 und steht besser.

[20]) Jänisch I. S. 68, glaubt nicht, daß 6. f5 nach e4: 7. Sf3-e5: Lf8-d6 8. Lc1-f4 für Schw. vortheilhaft wäre, da der S. nicht ohne Bedenken angegriffen werden könnte.

[21]) Auf 10. Sf3—g5 folgt 10. Dd8—e7.

[22]) Dieser Zug ist von vielen Autoren getadelt worden, er ist aber ebenso gut wie 4. d4-d5.

[23]) Auf 6. Lc1-f4 folgt 6. Lc8-e6. Giebt hingegen Weiß mit 6. Lf1-c4: e5 gegen c4, so ist das Spiel auch ungefähr gleich.

[24]) Auf 7. Kd1—c2 rochirt Schwarz.

[25]) Diesen Zug führt Ponziani, 1782, S. 145 aus; er ist nicht so einfach wie 5. Sb8-c6.

[26]) Deckt Weiß mit dem Laufer auf f4, so zieht Schwarz 6. Sg8—e7.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
20.	(d2-d4) / (d7-d5)	(c2-c4) / (d5-c4:)	(e2-e4) / (e7-e5)	(d4-e5:) / (Dd8-d1†)	(Ke1-d1:) / Sb8-d7	f2-f4 / Sd7-c5	Sb1-c3 / c7-c6	Lc1-e3 / Lc8-g4†[1]
21.	. .	. .	. . .	. .	. .	. .	. .	a2-a4 / Lc8-g4†
22. 23.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sb1-d2 / Lc8-d7	g2-g3 / Ld7-c6
24.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Sg1-h3[5] / Ld7-c6
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lf1-c4: / Ld7-c6
26.	. .	. .	. .	. .	/ Lc8-e6	f2-f4 / g7-g6	Sb1-d2 / b7-b5[6]	a2-a4 / c7-c6
27.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
28.	. .	. .	. .	. .	/ b7-b5[9]	a2-a4 / c7-c6	a4-b5: / c6-b5:	Sb1-c3 / Lc8-a6[10]
29.	. .	. .	/ f7-f5[12]	e4-f5: / Lc8-f5:	Lf1-c4: / Sg8-f6	Dd1-b3 / Dd8-d4:	Lc1-e3 / Dd4-g4	Sg1-e2 / Lf5-b1:
30.	. .	. .	. .	Lf1-c4: / f5-e4:	Dd1-b3 / e7-e6	Lc4-e6: / Lc8-e6:	Db3-e6† / Lf8-e7	De6-e4: /
§. 2. 1.	d2-d4 / d7-d5	c2-c4 / d5-c4:	e2-e3[13] / e7-e5	Lf1-c4: / e5-d4:[14]	e3-d4: / [Lf8-d6[15]]	Sg1-f3 / Sg8-f6	o—o / o—o	Lc1-g5 / h7-h6
2.	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	Dd1-b3 / Dd8-e7†	Sg1-e2 / De7-b4†	Sb1-c3 / Db4-b3:
3.	. .	. .	. .	d4-e5:[17] / Dd8-d1†	Ke1-d1: / Sb8-c6	Sg1-f3 / Lc8-e6	Sb1-d2 / o—o—o	Kd1-c2 / Sc6-b4†
4.	. .	. .	/ b7-b5[18]	a2-a4 / c7-c6	a4-b5: / c6-b5:	Dd1-f3 /	+ / —	
5.	. .	. .	. .	/ Lc8-d7	a4-b5: / Ld7-b5:	b2-b3[19] / Dd8-d5	b3-c4: / Lb5-c4:	Dd1-a4† /
6.	. .	. .	/ c7-c5	Lf1-c4: / c5-d4:	e3-d4: / Sb8-c6	Sg1-e2 / e7-e5	Lc1-e3 / e5-d4:	Se2-d4: / Sc6-d4:
7.	. .	. .	/ f7-f5[20]	Lf1-c4: / e7-e6	Dd1-b3[21] /	+ /		

[1]) Schwarz könnte auch 8. b7—b5 ziehen.

[2]) Auf 15. Ke1-e2 zöge Schwarz 15. a7-a6, um nachher b7—b5 zur Unterstützung des Bauers c4 nachrücken zu können.

[3]) Auf 17. Lf1—c4: folgt 17. Se7—g6 und Schwarz wird den Bauer e6 bald erobern.

[4]) Es würde folgen: 17. Tc1—c2 Sg8—e7, Schwarz könnte auch den Bauer b3 nehmen.

18. b3—c4: b5—c4:
19. Tc2—c4: Se7—g6
20. Tc4—a4 Td8—b8 und

Schwarz steht besser.

[5]) Dieser Springer wird gezogen, um damit so bald als möglich den Bauer e4 zu decken. Nach e2 konnte der Springer, wegen des drohenden Schachs auf a4, nicht gehen.

[6]) Da die Deckung zu keinem günstigen Resultate führt, ist es besser, den Bauer, mit Silberschmidt, 1845, S. 165, gegen den Angriff aufzugeben; 7. Sb8—d7; 8. Lf1—c4:, Le6—c4:; 9. Sd2—c4:, o—o—o; 10. Kd1—c2, Sd7—c5 und Schwarz hat eine vortheilhafte Stellung.

[7]) Auch wenn Schwarz hier 10. c4—c3 zöge, würde er in Nachtheil kommen.

[8]) Lolli, S. 360, bricht hier mit dem Bemerken ab, daß Schwarz 11. b5—b4 thut und wegen seiner vereinigten Bauern im Vortheil ist.

[9]) Dieser Zug ist nicht gut.

[10]) Hätte Schwarz 8. b5-b4 oder 8. Lc8-d7 gezogen, so würde Weiß mit dem Springer nach d5 gegangen sein..

[11]) Auf 9. c4—b3 folgt 10. Ta1—a6:.

[12]) Diese jedoch minder zu empfehlende Vertheidigung ist im Palamède, 1842, II.

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Kd1-c2	Sc3-e4:	Kc2-c3	Kc3-c4:	Kc4-d4	Kd4-c3	—		
Sc5-e4:	Lg4-f5	Lf5-e4:	b7-b5 †	Le4-f5		—		
Sg1-f3	Kd1-e1	g2-f3:	Ta1-b1	Tb1-c1:	f4-f5	e5-e6 [2])	f5-e6:	—
Ta8-d8†	Lg4-f3:	Sc5-b3	Sb3-c1:	Lf8-c5	Lc5-d4	f7-e6:	Sg8-e7 [3])	—
Lf1-g2	—	. .	. .	. .	Sc3-e2	a4-b5:	b2-b3	—
f7-f6	+				b7-b5	c6-b5:	Lc5-e3 [4])	+
Sh3-f2	—							
b7-b5	+							
Lc4-d5	e4-d5:	—						
Lc6-d5:	o—o—o	+						
a4-b5:	b2-b3	Lf1-b5†	Ta1-b1	Lb5-a4	La4-b3:	Lb3-c2	+	
c6-b5:	c4-b3: [7])	Sb8-d7	Ta8-b8	Ke8-d8	Sd7-c5		—	
. .		b3-c4:	Sd2-b3	Lc1-e3	+			
	a7-a5	b5-b4 [6])	Sb8-c6					
b2-b3	Sc3-d5	Lc1-d2	Lf1-a6:	Ld2-g5†	+			
b5-b4 [11])	Ke8-d8	c4-c3	Sb8-a6:		—			
Ta1-b1:	Tb1-d1	Lc4-f7†	f2-f3	+				
Dg4-e4	Sb8-d7	Ke8-d8		—				
+								
—								
—								
Lc4-b3:	—							
Lf8-e7 [16])	—							
Kc2-c3	Lf1-d3:	—						
Sb4-d3	Td8-d3†	+						
+								
—								
Le3-d4:	Lc4-e2	Dd1-d2	Sb1-d2:	+				
Dd8-e7†	De7-b4†	Db4-d2†	Sg8-c7	—				

S. 10 mitgetheilt. 3. f7—f5 geschieht in der Absicht, die Weißen zu dem Zuge 4. e4—e5 zu verleiten, wodurch ihr Bauer d4 rückständig würde und Schwarz mit 4. Lc8–e6 eine sichere Position einnehmen könnte.

[13]) Die Partien, welche De la Bourdonnais gegen Mac Donnell 1834 zu London spielte, zeigen, daß 3. e2–e3 sehr gut ist, obgleich es von den älteren Autoren, wie Philidor (1803, S. 99), Amateurs (1780, S. 245), Stein (S. 111) getadelt wird.

[14]) Lolli S. 362 erklärt die Spiele für gleich.

[15]) S. 222, §. 3. No. 3. waren wir aus der Französischen Partie zu der nämlichen Position gelangt. Die Spiele stehen gleich. Weiß behauptet aber noch den Vortheil des Zuges.

[16]) Weiß hat ein paar Züge voraus, übrigens ist die Position aber gleich.

[17]) Dieser Zug läßt den Angriff auf Schwarz übergehen.

[18]) Schwarz begeht einen großen Fehler, indem er den Bauer des Gambits unterstützt.

[19]) Weiß könnte hier auch 6. Sb1—c3 ziehen.

[20]) Diesen Zug hält Philidor irrthümlich für den besten, indem nun der Damenlaufer des Weißen während des halben Spieles eingeschlossen bleibe. Es ist aber der Laufer c8 nicht weniger eingeschlossen, während e7 rückständig und dadurch den Angriffen der Weißen ausgesetzt wird.

[21]) Schwarz kann mit dem Könige oder mit der Dame den rückständigen Bauer noch einmal decken, er wird sich aber immer in einer bedrängten Stellung befinden, welches eine Folge des Zuges 3. f7–f5 ist. Schwarz hätte daher besser 3. e7–e5 oder 3. e7–e6 gezogen.

§. 3.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	d2-d4 / d7-d5	c2-c4 / d5-c4:	Sb1-c3[1]) / Sg8-f6	e2-e4[2]) / e7-e5	d4-e5: / Dd8-d1†	Ke1-d1: / Sf6-g4	— / +	
2.	. .	. .	. .	. .	. .	Sc3-d1: / Sf6-e4:	Lf1-c4: / Lf8-b4†	Ke1-e2 / Sb8-c6
3.	. .	. .	. .	. .	d4-d5 / c7-c6	Lc1-g5 / Lf8-d6	Lf1-c4: / o-o[3])	— / —
4.	. .	. .	. .	e2-e3 / e7-e5	Lf1-c4: / e5-d4:	e3-d4: / Lf8-d6[4])	— / —	
5.	. .	. .	/ e7-e5[5])	d4-e5: / Dd8-d1†	[Sc3-d1:] / Sb8-c6	f2-f4 / Sc6-d4	Sd1-e3 / f7-f6	e5-f6: / Sg8-f6:
6.	. .	. .	. .	. .	. .	[e2-e4] / Sc6-e5:	Lc1-f4 / Lf8-d6	Lf4-e5: / Ld6-e5:
7.	. .	. .	. .	. .	Ke1-d1: / Lc8-e6	e2-e4 / Sb8-c6	f2-f4 / o—o—o†	— / +
8.	. .	. .	. .	d4-d5[6]) / c7-c6[7])	e2-e4 / b7-b5	d5-c6: / Dd8-d1†	Ke1-d1: /	+ / —
9.	. .	. .	. .	. .	/ Sg8-f6	Lc1-g5 / c6-d5:	e4-d5: / Lc8-f5	Lf1-c4:[8]) / Lf8-d6
10.	. .	. .	/ c7-c5	d4-d5 / e7-e6	e2-e4 / e6-d5:	e4-d5: / Lf8-d6	Lf1-c4: / Sg8-e7[9])	— / —
11.	. .	. .	/ c7-c6	a2-a4 / e7-e5	d4-e5: / Dd8-d1†	Ke1-d1:[10]) / Lc8-e6	e2-e4 / Sb8-d7	f2-f4 / g7-g6
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Lc1-f4 / Sg8-e7
§. 4.								
1.	d2-d4 / d7-d5	c2-c4 / c7-c6[12])	Sb1-c3 / d5-c4:	e2-e3[13]) / b7-b5	Sc3-b5: / c6-b5:	Dd1-f3 / Sb8-c6	Df3-c6† / Lc8-d7	Dc6-a6 / e7-e6
2.	. .	. .	/ Sg8-f6	e2-e3 / Lc8-f5	c4-d5: / c6-d5:	Dd1-b3 / Dd8-d7	Sg1-f3 / e7-e6	Sf3-e5 / Dd7-c7
3.	. .	. .	f2-f3 / Sg8-f6	e2-e3 / Lc8-f5	Lf1-d3 / Lf5-d3:	Dd1-d3: / e7-e6	Sb1-c3 / Lf8-b4	e3-e4 / Lb4-c3†
§. 5.								
1.	d2-d4 / d7-d5	c2-c4 / c7-c5[16])	d4-c5: / d5-c4:	Dd1-a4† / Sb8-d7	c5-c6 / b7-c6:	Da4-c6: / Ta8-b8	Dc6-c4: /	+ / —
2.	. .	. .	/ Dd8-a5†	Dd1-d2 / Da5-d2†	Sb1-d2: / d5-c4:	Sd2-c4: / Sb8-d7	b2-b4 / a7-a5	Lc1-d2 / a5-b4:
3.	. .	. .	/ [d5-d4]	b2-b4[17]) / e7-e5	Sg1-f3 / f7-f6	e2-e3 / d4-e3:	Dd1-d8† / Ke8-d8:	Lc1-e3: / a7-a5
4.	. .	. .	. .	/ a7-a5	b4-b5 / e7-e5	Sg1-f3 / f7-f6	Lc1-a3 / Dd8-c7	— / —
5.	. .	. .	. .	. .	Sg1-f3 / a5-b4:	Dd1-d4: / Dd8-d4:	Sf3-d4: / e7-e5	Sd4-b3 / Lc8-e6
6.	. .	. .	[c4-d5:[19])] / Dd8-d5:	e2-e3[20]) / c5-d4:	Sb1-c3[21]) / Dd5-a5	e3-d4: / e7-e6	Lf1-c4 / Lf8-d6	— / —

[1]) Sb1—c3 ist etwas vortheilhafter als e2 nach e4.

[2]) 4. e2—e3 ist vielleicht besser.

[3]) Das Spiel steht ungefähr gleich, es ist aber in der Position der Weißen mehr Freiheit, wie sich dies im Damengambit sehr häufig findet.

[4]) Was in der vorhergehenden Anmerkung gesagt ist, muß auch für diese Stellung wiederholt werden. Es hätte übrigens Schwarz statt 4. e7-e5 auch 4. c7-c5 ziehen können, aber dann würde Weiß 5. Lf1-c4: genommen und so den Angriff behauptet haben.

[5]) 3. f7—f5 wäre nicht gut. Es dürfte Weiß allerdings dann nicht e2—e4 ziehen, dagegen behält aber Schwarz wegen des rückständigen Bauers e7, ein unbequemes Spiel und kann seinen Laufer c8 nicht vortheilhaft postiren.

[6]) Hier könnte auch 4. e2—e3 gethan werden.

[7]) Schwarz könnte hier 4. f7—f5 ziehen.

9.	10.	11.	12.	
Lc4-b5 Lc8-d7	Lb5-c6: Ld7-c6:	— +		
+ Lf1-c4: Sg8-e7	 — —			
— —				
Lc1-e3 Lf8-c5	Le3-c5: Sd7-c5:	Kd1-c2 o—o—o [11])	— —	
Sg1-f3 Se7-g6	Lf4-g3 h7-h5	h2-h4 o—o—o	Kd1-c2 a7-a5	— —
Lc1-d2 Sg8-f6	a2-a4 	+ —		
Lc1-d2 [14])	+ —			
b2-c3: Sb8-d7	c4-d5: c6-d5:	e4-e5 Sf6-h5	Sg1-e2 g7-g6 [15])	+ —
Ld2-b4: Ta8-a4	a2-a3 	+ —		
b4-b5 Sb8-d7	c5-c6 b7-c6:	b5-c6: Sd7-c5 [16])	— —	
Sb1-d2 Sb8-d7	— —			

[8]) Weiß hat zwar einen isolirten Bauer, welcher bis über die Mitte des Brettes vorgedrungen ist, er wird aber bei seiner günstigen Stellung diesen Bauer später gegen einen andern feindlichen umtauschen können.

[9]) Die Spiele stehen vollkommen gleich, nur hat Weiß den Vortheil des Angriffs bewahrt.

[10]) Weiß könnte auch mit dem Springer nehmen; beide Spiele ständen dann gleich.

[11]) Schwarz kann durch f7—f6 das Centrum sprengen und seinen Königsspringer ins Spiel bringen, wodurch er einen kleinen Vortheil in der Position erlangen wird.

[12]) e7—e6 ist die beste Deckung, obgleich auch c7—c6 oft geschieht.

[13]) Weiß könnte hier auch 4. a2—a4 ziehen.

[14]) Weiß hat den Angriff, er würde ihn aber verloren haben, wenn er mit Lf1—b5 und D b3—a4 auf den Gewinn des Bauers a7 gespielt hätte.

[15]) Diese aus Ponziani, 1782, S. 142, entlehnte Variante ist nicht vollkommen correct.

[16]) Nach diesem Zuge, welchen namentlich Salvio, Cozio und Ponziani ausführen, behält Weiß einige Tempi voraus, wenngleich Ponziani, 1782, S. 145, die Gleichheit der Spiele behauptet.

[17]) Auf 4. S g1 – f3 thut Schwarz 4. Sb8 nach c6 und auf 5. a2 — a3, 5. a7 — a5 und ist sicher, den Bauer c5 zu erobern.

[18]) Da der Bauer c6 isolirt ist, so wird ihn Schwarz leicht nehmen können.

[19]) Wir glauben, gegen die Ansicht Ponziani's, daß Weiß mit dem Zuge ein etwas freieres Spiel als Schwarz erhält, obgleich der Unterschied gering ist.

[20]) Weiß würde nicht gut spielen, wenn er 4. d4 — c5: nähme.

[21]) Weiß gewinnt durch diesen Zug, welchen man bei Jänisch I., S. 64, findet, ein Tempo, die Stellung bleibt aber für beide Theile ungefähr gleich.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
7.	(d2-d4)	(c2-c4)	Sb1-c3	d4-c5:	Sc3-e4	Se4-d2	Sd2-b3	Lc1-d2
	(d7-d5)	(c7-c5)	e7-e6	d5-d4	f5-f7	Lf8-c5:	Lc5-b4†	Sb8-c6 [1])
8.	. .	. .	. .	c4-d5:	d4-c5:	Sc3-e4	Se4-d2	Sd2-b3
				e6-d5:	d5-d4	f7-f5	Lf8-c5:	Sb8-c6 [2])
§. 6.								
1.	d2-d4	c2-c4	Sb1-c3	e2-e3	Sg1-f3	—		
	d7-d5	e7-e6 [3])	c7-c5	Sg8-f6	Sb8-c6 [4])	—		

[1]) Es folgt: 9. Ld2—b4:, Sc6—b4:; 10. a2—a3, Sb4—c6 und die Spiele stehen gleich.

[2]) Es würde folgen: 9. Sb3-c5:, Dd8-a5†; 10. Lc1—d2, Da5—c5:; 11. Ta1—c1, Dc5—d5; 12. b2—b3, Lc8—e6 und Schwarz steht besser.

[3]) Diese Vertheidigung empfiehlt Jänisch I. S. 63 als die beste und macht darauf aufmerksam, daß man den Laufer c8 ohne Nachtheil einsperren kann, da er auf f5 keinen guten Posten in diesem Spiele haben würde.

[4]) Jänisch I. S. 64 bemerkt, daß man dieselbe Stellung mit 1. d2—d4, e7—e6; 2. c2—c4, d7—d5 etc. oder 2. e2—e4, d7 nach d5 erlangt.

Erläuternde Spiele für die Eröffnung 7.

No. I.

(Vergl. Bledow, 1835, S. 9.)

	De la Bourdonnais.	Mac Donnell.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d7—c4:
3.	e2—e4	e7—e5
4.	d4—d5	f7—f5
5.	Sb1—c3	Sg8—f6
6.	Lf1—c4:	Lf8—c5
7.	Sg1—f3	Dd8—e7
8.	Lc1—g5	Lc5—f2‡
9.	Ke1—f1	Lf2—b6
10.	Dd1—e2	f5—f4
11.	Ta1—d1	Lc8—g4
12.	d5—d6	c7—d6:
13.	Sc3—d5	Sf6—d5:
14.	Lg5—e7:	Sd5—e3†
15.	Kf1—e1	Ke8—e7:
16.	De2—d3	Th8—d8
17.	Td1—d2	Sb8—c6
18.	b2—b3	Lb6—a5
19.	a2—a3	Ta8—c8
20.	Th1—g1	b7—b5
21.	Lc4—b5:	Lg4—f3:
22.	g2—f3:	Sc6—d4
23.	Lb5—c4	Sd4—f3‡
24.	Ke1—f2	Sf3—d2:
25.	Tg1—g7‡	Ke7—f6
26.	Tg7—f7†	Kf6—g6
27.	Tf7—b7	Sd2—c4:
28.	b3—c4:	Tc8—c4:
29.	Dd3—b1	La5—b6
30.	Kf2—f3	Tc4—c3
31.	Db1—a2	Se3—c4†
32.	Kf3—g4	Td8—g8
33.	Tb7—b6:	a7—b6:
34.	Kg4—h4	Kg6—f6
35.	Da2—e2	Tg8—g6
36.	De2—h5	Sc4—e3 und gewinnt.

No. II.

(Vergl. Bledow 1835, S. 6.)

	De la Bourdonnais.	Mac Donnell.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d5—c4:
3.	e2—e3	e7—e5
4.	Lf1—c4:	e5—d4:
5.	e3—d4:	Sg8—f6
6.	Sb1—c3	Lf8—e7
7.	Sg1—f3	o—o
8.	h2—h3	Sb8—d7
9.	Lc1—e3	Sd7—b6
10.	Lc4—b3	c7—c6
11.	o—o	Sf6—d5
12.	Dd1—e2	f7—f5
13.	Sf3—e5	f5—f4
14.	Le3—d2	g7—g5
15.	Ta1—e1	Kg8—g7
16.	Sc3—d5:	Sb6—d5:

17. S e5—c6: b7—c6:
18. L b3—d5: D d8—d5:
19. D e2—e7‡ T f8—f7
20. D e7—b4 L c8—f5
21. T e1—e5 D d5—d7
22. d4—d5 c6—d5:
23. D b4—d4 K g7—h6
24. h3—h4 L f5—e6
25. T f1—e1 T a8—e8
26. T e5—g5: T e8—f8
27. D d4—e5 L e6—g4
28. T g5—h5† L g4—h5:
29. D e5—g5† Mat.

No. III.

(Vergl. Chronicle III. S. 24.)

De la Bourdonnais. Mac Donnell.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 d5—c4:
3. e2—e3 e7—e5
4. L f1—c4: e5—d4:
5. e3—d4: S g8—f6, dies ist zwar ein Zug, welcher in den Partien zwischen De la Bourdonnais und Mac Donnell häufig an dieser Stelle des Damengambits gemacht wird, es könnte aber 6. D d1—b3 darauf folgen und Schwarz nöthigen, den Laufer f8 zu versperren. Deshalb empfehlen wir in der Tabelle 5. L f8—d6.
6. S b1—c3 L f8—d6
7. S g1—f3 o—o
8. h2—h3 T f8—e8†
9. L c1—e3 S b8—c6
10. o—o h7—h6
11. a2—a3 L c8—f5
12. g2—g4. Es ist überhaupt selten rathsam, im Anfange des Spiels den Springerbauer vor dem Könige aufzuziehen, hier ist es schon darum falsch, weil es einen bessern Zug, 12. D d1—b3, gibt.
12. . . . . L f5—g4:
13. h3—g4: S f6—g4:
14. D d1—d3 D d8—f6
15. K g1—g2 S c6—e7
16. S c3—e4, vielleicht ist S c3—d5 ein noch besserer Zug.
16. . . . . . . D f6—g6
17. S e4—g3 S g4—e3‡
18. D d3—e3: S e7—f5
19. D e3—d3 L d6—g3:
20. f2—g3: D g6—g3‡
21. K g2—h1 S f5—e3
22. L c4—f7‡ K g8—h8
23. D d3—g6 S e3—f1:
24. T a1—f1: D g3—h3†
25. K h1—g1 T e8—e3
26. T f1—f2. Es wäre wohl besser gewesen, den Springer mit 26. L f7—d5 zu decken.
26. . . . . . . T e3—f3:
27. T f2—g2 T f3—f7:
28. D g6—f7: D h3—e3†
29. D f7—f2 D e3—f2‡ und Schwarz gewinnt die Partie.

No. IV.

(Vergl. Chronicle I. S. 194.)

M. Szén.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 d5—c4:
3. S b1—c3 c7—c6
4. a2—a4 e7—e5
5. d4—e5: D d8—d1‡
6. K e1—d1: L c8—e6
7. e2—e4 S b8—d7
8. L c1—f4 L f8—b4
9 K d1—c2 S g8—e7
10. S g1—f3 S e7—g6
11. L f4—g3 L e6—g4
12. S f3—d2 S g6—e5:
13. f2—f4 L b4—c3:
14. K c2—c3: S e5—g6
15. L f1—c4: L g4—e6
16. f4—f5 L e6—c4:
17. S d2—c4: S g6—e7
18. S c4—d6† K e8—f8
19. S d6—b7: f7—f6
20. b2—b4 K f8—f7
21. S b7—d6† und Schwarz gab das Spiel auf.

No. V.

(Vergl. Bledow, 1835, S. 3.)

De la Bourdonnais. Mac Donnell.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 d5—c4:
3. S b1—c3 f7—f5, dieser Zug ist nicht gut, weil e7 rückständig wird.
4. e2—e3 e7—e6
5. L f1—c4: c7—c6
6. S g1—f3 L f8—d6
7. e3—e4 b7—b5

8.	L c4 — b3	a7 — a5
9.	e4 — f5:	e6 — f5:
10.	o — o	a5 — a4
11.	L b3 — g8:	T h8 — g8:
12.	L c1 — g5	D d8 — c7
13.	D d1 — e2†	K e8 — f8
14.	T f1 — e1	K f8 — f7
15.	T a1 — c1	D c7 — b7
16.	d4 — d5	h7 — h6
17.	d5 — c6:	D b7 — a6
18.	S c3 — b5:	h6 — g5:
19.	S b5 — d6‡	K f7 — g6
20.	S f3 — e5†	K g6 — f6
21.	D c2 — h5	g7 — g6
22.	D h5 — h7	L c8 — e6
23.	S e5 — g6:	S b8 — c6:
24.	T c1 — c6:	D a6 — d3

25. D h7 — e7†. Hier hätte das Mat in zwei Zügen erfolgen können.

25.	. . . . . .	K f6 — g6:
26.	T e1 — e6‡	K g6 — h5
27.	D e7 — h7†	K h5 — g4
28.	T c6 — c4†	f5 — f4
29.	h2 — h3†	D d3 — h3:
30.	D h7 — h3‡	Mat.

No. VI.

(Vergl. Chronicle III. S. 135.)

	Mr. N—m, in Nottingham.	Mr. H. W—n, in Hampshire.
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	c7 — c6
3.	S b1 — c3	e7 — e6
4.	e2 — e3	S g8 — f6
5.	S g1 — f3	L f8 — b4
6.	L c1 — d2	L b4 — c3:
7.	L d2 — c3:	S b8 — d7
8.	c4 — c5	S f6 — e4
9.	D d1 — c2	o — o
10.	L f1 — d3	f7 — f5
11.	h2 — h4	e6 — e5
12.	S f3 — e5:	S d7 — e5:
13.	d4 — e5:	S e4 — c5:
14.	L c3 — b4	S c5 — d3‡
15.	D c2 — d3:	T f8 — f7
16.	f2 — f4	b7 — b6
17.	L b4 — d6	L c8 — e6
18.	g2 — g3	c6 — c5
19.	K e1 — f2	c5 — c4
20.	D d3 — d4	T f7 — b7
21.	K f2 — g1	h7 — h5
22.	K g1 — f2	a7 — a5
23.	a2 — a3	b6 — b5
24.	D d4 — d2	D d8 — b6
25.	T h1 — c1	g7 — g6
26.	D d2 — d4	T a8 — c8
27.	b2 — b4	D b6 — d4:

28. e3 — d4: a5 — a4. Das Spiel wurde als unentschieden abgebrochen.

No. VII.

	M~~..~~ Mayet	v.H.u.d.L.
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	S b1 — c3	f7 — f5
4.	h2 — h3	S g8 — f6
5.	L c1 — g5	L f8 — b4
6.	g2 — g4	o — o
7.	g4 — f5:	e6 — f5:
8.	e2 — e3	L c8 — e6
9.	D d1 — b3	S b8 — c6
10.	S g1 — f3	D d8 — d6
11.	c4 — c5	D d6 — d7
12.	L f1 — b5	S f6 — e4
13.	S f3 — e5	L b4 — c3‡
14.	b2 — c3:	D d7 — c8
15.	L b5 — c6:	b7 — c6:
16.	S e5 — c6:	D c8 — e8
17.	S c6 — e7†	K g8 — h8
18	L g5 — h4	g7 — g5
19.	f2 — f3	g5 — h4:
20.	f3 — e4:	D e8 — e7:
21.	e4 — d5:	T a8 — b8
22.	D b3 — c4	L e6 — d5:
23.	D c4 — d5:	D e7 — e3‡

24. K e1 — f1 D e3 — d3† und Schwarz gewinnt.

Anhang zum ersten Buche.

Wir fügen noch einen Anhang über die Spiele mit Vorgaben hinzu, und erwähnen beiläufig einiger Abarten des Schachspiels.

Von den mannigfaltigen Veränderungen, welche man zu Zeiten mit dem Spiele vorgenommen hat, weichen das Schachspiel der Chinesen und Tamerlan's Rundschach am meisten von den jetzt gebräuchlichen Formen ab. Das Spiel der Chinesen, wie es Thomas Hyde, 1694, Buch I. S. 158—178, der Palamède, 1836, S. 105, und namentlich Silberschmidt, 1829, S. 189 beschreiben, wird auf einem, aus 64 Quadraten zusammengesetzten Brette gespielt, welches durch einen quer hindurch gehenden Fluß in zwei gleiche Bereiche getheilt ist und sich noch dadurch von unserem Brette unterscheidet, daß die Chinesen ihre 32 Figuren nicht mitten auf die Felder, sondern in gewisser Ordnung auf die Ecken derselben stellen. Ueberhaupt sollen sie das Spiel fast ganz nach ihren eigenen Sitten und Eigenthümlichkeiten und zwar, wie Irwin (Dublin 1795) behauptet, schon 200 Jahr vor Christo (?), abgeändert haben.

Das Rundschachspiel des Timur Lengk' wird mit den gewöhnlichen Figuren auf einem runden Brette gespielt, welches aus vier concentrischen Ringen besteht, deren jeder in 16 abwechselnd weiße und schwarze Felder, nach Art des gewöhnlichen Schachbrettes, eingetheilt ist. Die Steine werden in zwei sich gegenüberstehenden Quadranten, welche also zusammen 32 Felder enthalten, so postirt, daß König u. Dame neben einander zunächst dem Mittelpunkte der Scheibe zu stehen kommen, worauf dann paarweise die Laufer, Springer und endlich am äußersten Rande des Brettes die Thürme folgen. Diese Figuren werden auf jeder Seite durch eine Reihe von vier Bauern eingeschlossen und bewegen sich ganz analog den Steinen in unserm Spiele, indem z. B. die Thürme den ganzen Umfang des Brettes durchlaufen können. Eine Abbildung und Beschreibung zu diesem Rundschach findet man bei Kenny, 1818, S. 48 und bei Netto S. 200.

Das Spiel der heutigen Bewohner Indiens, jener Wiege des Schachs, weicht an manchen Orten, wo englische Gebräuche nicht überwiegen, in seinen Regeln ebenfalls von den unsrigen etwas ab. Die Dame eines jeden Spielers steht zur Linken seines Königs, und also dem feindlichen Könige gerade gegenüber. Nur die Bauern auf den Reihen a, d, e und h können zwei Schritt von ihrem Platze aus thun, verlieren aber auch dieses Vorrecht, sobald die Figur, vor der sie stehen, eher als sie selbst bewegt wird. Nach dem Vorbeigehen (en passant) kann kein Bauer genommen werden. Bauern, welche das letzte Feld auf einer der Reihen a, b, c, f, g, h erreichen, können nur zu der Figur gemacht werden, welche dort ursprünglich stand. Auf den Feldern der Reihen d und e kann aber eine Dame oder irgend ein anderer Stein verlangt werden. Der König rochirt nicht, darf jedoch, wenn er noch kein Schach bekommen hat, von seinem Platze e1 und d8 aus, wie ein Springer ziehen und dabei selbst schlagen. Sobald ein Spieler alle Officiere verloren hat, gilt das Spiel für unentschieden. Nach diesen Regeln ist z. B. die folgende Partie, welche die Chronicle IV. S. 150 mittheilt, in Indien gespielt worden.

	Europäer.	Hindu.
1.	e2—e4	b7—b6
2.	d2—d4	L c8—b7
3.	S b1—c3	g7—g6
4.	S g1—f3	L f8—g7
5.	L c1—e3	e7—e5, dies ist

hier nämlich der Bauer vor der schwarzen Dame.

6.	d4—d5	c7—c6
7.	d5—c6:	S b8—c6:
8.	L f1—c4	h7—h6
9.	D d1—d5	D e8—e6
10.	D d5—b5	D e6—g4
11.	L e3—b6+	a7—b6:
12.	D b5—b6+	K d8—c8

13. S c3—b5, u. Schw. gab das Spiel auf.

In Europa ist man häufig mit dem einfachen Brette von 64 Feldern und unsern 32 Figuren nicht zufrieden gewesen, und hat daher vielfach Vorschläge zu Verbesserungen des Zweischachs gemacht, wie namentlich Carrera, Piacenza 1683, v. Hoverbeck 1806, und sehr viele Andere. Gustav III. von Schweden (Handbibliothek för Sällskápsnöjen 1839 (II. S. 564) setzte dem Brette an den Ecken vier General-Adjutanten zu. Selenus, S. 425, erwähnt eines alten Schachspiels, des großen Curierspiels, welches mit 48 Figuren auf einem Brette von 96 Feldern — 12 in die Breite und 8 in die Höhe — gespielt wurde. Hieraus soll sogar, wie Selenus, jedoch ohne genügenden Grund, annimmt, unser jetziges Spiel und dasjenige entstanden sein, welches Jacob Mennel 1507 beschreibt, und auf welches wir in unserer Einleitung bereits Rücksicht genommen haben.

Die bisher angeführten Aenderungen betrafen die Form des Brettes und den Gang der Steine; hierbei ist man aber nicht stehen geblieben, sondern hat auch die Zahl der Spieler zu vergrößern gesucht. Schon 1664 gab Christoph Weickhmann zu Ulm sein großes Schachspiel unter dem Titel heraus: „New-erfundenes Grosses Königs-Spiel: welches nicht nur allein selbst Ander, wie das gewohnliche Schach-Spiel, Sondern auch selbst Dritt, Vierdt, Sechst, und selbst Acht, so wol ein jeder vor sich selbsten, als auch Parthyen-weiß, kan gespielet werden. — Unter den Arten des Schachspiels, bei denen mehr als zwei Personen zugleich thätigen Antheil nehmen, ist das Vierschach das bekannteste und am häufigsten gespielte. Vier Personen, die sich, je zwei und zwei, gegenübersitzen und sich gewöhnlich, wie beim Whist, wechselseitig als Feind und Freund angreifen und unterstützen, spielen mit 64 Figuren auf einem Brette von 14×14 Feldern, an dessen vier Ecken jedoch überall Quadrate von 9 Feldern ausgeschnitten sind. Die Regeln des Vierschachs findet man in Koch's Codex II. S. 357, Philidorian S. 206—210, im theor.-prakt. Unterricht im Schachspiel unter Vieren, Dessau 1784, in Sause's Vierschachspiel, Halle 1841 und, am ausführlichsten, in der zweiten Auflage von Enderlein's Werk über dieses Spiel. Auch in der Schachzeitung (z. B. 1848, S. 286, 358 und 1850, S. 377) ist des Vierschachs mehrfach gedacht, und eine Abart mit Festungen erwähnt, welche am Hofe der Kaiserin Katharine II. oft gespielt wurde. Aus dem Vierschach hat Marinelli ein Schach für drei Spieler, welche sämmtlich einander feindlich angreifen, abgeleitet, und darüber 1722 zu Neapel ein Werkchen drucken lassen, von dem 1765 zu Regensburg und Wien unter dem Titel: „Das dreiseitige Schachbrett" eine deutsche Uebersetzung erschienen ist.

Auch auf unserem Brette von 64 Feldern sind mit den gewöhnlichen Figuren mannigfache Veränderungen möglich, da man als Anfangsstellung der Steine jede beliebige Position wählen kann. So hat man früher in Indien, wie wir aus dem Werke: „Vilas muni munjuri," welches 1814 zu Bombay aus dem Sanscrit ins Englische von Trevangadacharya Shastree übersetzt und von Lewis zu seinem Oriental Chess benutzt wurde, lernen, vor dem eigentlichen Anfange der Partie 4 oder 8 Züge aus der gewöhnlichen Aufstellung von beiden Seiten symmetrisch gezogen (vergl. Palamède 1837, S. 124). Man erlangte auf diese Art, mit Uebergehung der Eröffnung, sogleich die Mitte der Partie, und vernichtete den Vortheil, welchen ein Spieler vielleicht über seinen Gegner sonst wegen genauerer Kenntniß der Eröffnungen haben möchte. Etwas ganz Analoges findet man übrigens noch heutigen Tages selbst in Deutschland bei den Einwohnern des kleinen Dorfes Ströbeck, in der Nähe von Halberstadt. Bevor man das Spiel beginnt, müssen dort die vier in der folgenden Partie angegebenen Züge gemacht werden. Das weitere Spiel geschieht unter Beobachtung der gewöhnlichen Regeln, jedoch mit den Beschränkungen, daß nie rochirt wird, daß alle Bauern nur mit einem Schritt ausrücken und stets, wenn sie ins achte Feld kommen, zur Königin werden, welche jedoch erst ihre Wirksamkeit erhält, sobald sie in drei sogenannten Freudensprüngen, z. B. von e8 nach e6, nach e4 und nach e2 unversehrt auf die zweite Linie zurückgekommen ist. Partien dieser Art findet man bei Silberschmidt 1829 und Lewis 1832, welche von beiden Autoren, eben so wie die folgende von Bledow gewonnene Partie, in Ströbeck selbst gespielt worden sind.

Ausgesetzt:

a2 — a4	a7 — a5
d2 — d4	d7 — d5
h2 — h4	h7 — h5
D d1 — d3	D d8 — d6
1. g2 — g3	g7 — g6
2. L c1 — f4	D d6 — b6
3. D d3 — c3	K e8 — d7
4. S g1 — f3	S b8 — a6
5. e2 — e3	S g8 — f6
6. L f1 — d3	e7 — e6
7. K e1 — e2	L f8 — d6
8. S f3 — e5†	K d7 — e8
9. S b1 — d2	L c8 — d7
10. S d2 — f3	T a8 — c8
11. S f3 — g5	T h8 — f8
12. S e5 — f7:	T f8 — f7:
13. L d3 — g6:	S f6 — h7
14. S g5 — f7:	S h7 — f8
15. L g6 — h5:	K e8 — e7
16. L f4 — g5†	K e7 — e8
17. S f7 — d6‡	Mat.

Den Vortheil, welchen Jemand aus dem Studium der Eröffnungen erlangt hat, kann man auch auf die vom General Rievelt in seiner Supériorité aux Échecs empfohlene Weise paralysiren. Die Figuren werden nämlich gleichförmig, aber in einer durch das Loos bestimmten Ordnung postirt. Spiele dieser Art findet man in der Schachzeitung von 1851 und im Palamède 1842, II. S. 62.

Von den übrigen zahlreichen Abänderungen, welche man noch hie und da trifft, wollen wir nur hervorheben, daß in manchen Gegenden, namentlich im Orient, nicht rochirt wird, und daß z. B. die Georgier dabei der Dame noch die Fähigkeit beilegen sollen, wie ein Springer zu ziehen. Hiernach kann also die Dame allein, ohne Hülfe ihres Königs, den feindlichen König mat machen. Ferner bemerken wir, daß der verstorbene Mendheim, einer der geistreichsten Spieler seiner Zeit, von dem wir zwei Hefte mit künstlichen Aufgaben besitzen, eine besondere Art des Schachs sehr gut zu spielen verstand, bei welcher die eine Partei nur den König und die acht Bauern hat, jedoch stets zwei Züge hinter einander thun und selbst während des ersten sich im Schach befinden darf. Die andere Partei hat die gewöhnlichen Steine und Bauern, macht aber immer nur einen Zug gegen je zwei des Gegners.

Endlich pflegt man in Paris ganz allgemein eine „Partie des Pions“ zu spielen, deren Charakteristisches darin besteht, daß ein Spieler einen Stein, sogar die Dame, vorgiebt und dafür, je nach der Stärke seines Gegners, noch 4 bis 6 Bauern vor der Reihe seiner acht Bauern aufstellt, jedoch ohne die Mitte des Schachbretes zu überschreiten. So hat Weiß in der folgenden Partie den Thurm a1 vom Brett entfernt und dafür auf c4, d4 und f4 noch drei Bauern postirt.

Kieseritzky.	Lecrivain.
1. e2 — e4	e7 — e6
2. d4 — d5	d7 — d6
3. d2 — d4	f7 — f6
4. d5 — e6:	L c8 — e6:
5. f4 — f5	L e6 — d7
6. f2 — f4	S g8 — h6
7. D d1 — h5†	S h6 — f7
8. S g1 — f3	D d8 — e7
9. L f1 — d3	S b8 — c6
10. c2 — c3	o—o—o
11. d4 — d5	S c6 — b8
12. b2 — b4	c7 — c6
13. L c1 — e3	b7 — b6
14. o — o	S b8 — a6
15. S b1 — d2	c6 — c5
16. b4 — b5	S a6 — c7
17. a2 — a4	S f7 — h6
18. L e3 — f2	T h8 — g8
19. a4 — a5	D e7 — e8
20. D h5 — h4	S c7 — b5:
21. c4 — b5:	L d2 — b5:
22. c3 — c4	L b5 — d7
23. a5 — b6:	a7 — b6:
24. S d2 — b1	K c8 — b7
25. S b1 — c3	T d8 — a8
26. T f1 — b1	T a8 — a3
27. L f2 — e1	D e8 — a8
28. D h4 — f2	g7 — g6
29. f5 — g6:	h7 — g6:
30. D f2 — b2	D a8 — a7
31. S c3 — b5	L d7 — b5:
32. D b2 — b5:	T a3 — a6
33. L e1 — a5	T a6 — a5:
34. D b5 — c6†	K b7 — a6
35. S f3 — d4	D a7 — b7
36. D c6 — b5†	T a5 — b5:
37. c4 — b5‡	K a6 — a5
38. S d4 — c2	K a5 — a4

39. L d3 — c4 und giebt nachher mat.

Vorgaben, wie diejenige in der eben mitgetheilten Partie, bilden eine gute Schule für die Führung der Bauern, und dienen übrigens dazu, die Kräfte zweier ungleich starken Spieler zu egalisiren. Am einfachsten und zugleich am häufigsten geschieht dies aber, indem der stärkere Spieler vor dem Beginn der Partie den f-Bauer und selbst, wenn dies nicht genügt, Offiziere vom Brette entfernt, ohne dafür etwas Anderes hinzuzusetzen, vielmehr oft seinen Gegner noch einen oder mehre Züge vorweg thun läßt. Die Vorgabe eines Offiziers, gewöhnlich des Damenspringers oder Thurms, setzt eine große Ungleichheit der Kräfte voraus. Der schwächere Spieler halte sich bei der Eröffnung auch hier an die Muster der gewöhnlichen Partien, suche aber Stellungen zu vermeiden, in denen er einem heftigen Angriff ausgesetzt wird. Bei der Vorgabe des Damenspringers kann er das Gambit im Nachzuge (1. e2 — e4, e7 — e5; 2. Sg1 — f3, f7 — f5) mit Vortheil wählen. Das Königsgambit lehnt er bei der Thurmvorgabe vielleicht am räthlichsten ab.

Die verschiedenen Abstufungen der Vorgaben von Steinen gegen Bauern oder Züge, welche wir bei Selenus S. 402 und schon in den ältesten Werken, selbst bis zu Lucena (1495) hinauf finden, werden jetzt äußerst selten angewendet.

Für die Spiele mit Vorgaben gelten allgemein dieselben Regeln, wie für gewöhnliche Partien, und wir verweisen deshalb auf unsere Einleitung. Jedoch müssen wir den Leser hier auf einige Punkte aufmerksam machen, welche dennoch streitig sein könnten.

1) Der einen Offizier Vorgebende hat den ersten Zug. Wird ein Bauer vorgegeben, so ist f2 oder, wie in den folgenden Spielen, in denen Schwarz vorgiebt, f7 gemeint.
2) Wäre das zur Vorgabe bestimmte Stück bis nach dem vierten Zuge des Nachziehenden nicht vom Brette entfernt, so bleibt es gewöhnlich demjenigen, welcher die Vorgabe erhalten sollte, überlassen, das angefangene Spiel, gerade auf, als gültig fortzusetzen, oder ein neues an dessen Stelle zu beginnen.
3) Wenn ein Thurm vorgegeben wird, so kann nach dieser Seite nicht rochirt werden, wie dies Lolli S. 10 erwähnt. In Paris ist jedoch auch dann dem Könige gestattet, unter den für die Rochade gültigen Bedingungen, in einem Zuge zwei Schritt auf der Damenseite zu thun.

Ueber die angeführten Punkte werden sich die Spieler, vor dem Beginn der Partie, besprechen müssen.

§. 1.
Vorgabe des Bauers f7 und des Anzuges an Weiß.

Die geringe Vorgabe des Bauers, während man selbst anzieht, ist nicht üblich. Sie gilt so viel als die Ueberlassung aller unentschiedenen Spiele an den Gegner, als für diesen gewonnen.

Bei der Vorgabe von Bauer und Zug ist die Partie theoretisch entschieden. Indeß hat der Nachziehende, zumal er ja der überlegene Spieler hier ist, doch Zeit, eine feste Stellung einzunehmen. Es ist weniger der Angriff, als das mit dem Abtausch der Figuren an Bedeutung zunehmende Uebergewicht des Bauers, welches gegen ihn entscheiden muß.

Bei den Spielen mit der Vorgabe von Bauer und zwei Zügen, kommt Schwarz öfters nicht zur Rochade. Er vermag sich nur zu befreien, wenn der Angriff übereilt wird, wozu sich jedoch, wie die Erfahrung lehrt, der Anziehende oft verleitet fühlt.

Die schwache Stelle in dem Spiele des Vorgebenden ist f7 und g6. Weiß bedroht diese am kräftigsten, indem er seinen Angriffslaufer auf d3 postirt, nachdem er Königs- und Damenbauer vorgerückt hat.

Der Charakter der Spiele mit Bauervorgaben pflegt, da häufig die Mittelbauern an einander vorbeiziehen, dem der französischen Partie ähnlich zu werden. Die Angriffe erfolgen dann zunächst auf den Flanken. Der Anziehende kann aber auch, wenn ihm ein freieres Spiel mehr zusagt, den Abtausch im Centrum herbeiführen. Auf diese abweichenden Spielarten werden wir in den folgenden, aus den Arbeiten von La Bourdonnais, Walker, Staunton und Jänisch entlehnten Anfängen, besonders aufmerksam machen.

Erstes Spiel.

1. e2 — e4 Sb8 — c6, eben so gut wäre e7 — e6, welches wir nebst andern Zügen später betrachten.

2. d2—d4 d7—d5 oder d7—d6 und e7—e5, s. die Veränderungen.

3. e4—e5, minder gut wäre e4—d5:, oder 3. D d1—h5†, g7—g6; 4. D h5—d5:, D d8-d5:; 5. e4-d5:, S c6-d4:; 6. L f1-d3, L c8-f5, hingegen könnte 3. S b1-c3, d5-e4:; 4. d4—d5, S c6—e5; 5. S c3—e4: mit gutem Spiele geschehen. Die Partie würde dabei einen ganz anderen Charakter als in dem aus der Schachzeitung 1848 S. 393 entlehnten Hauptspiel bekommen, welches im Centrum versperrt ist.

3. . . . . L c8—f5
4. L f1—b5 D d8—d7
5. S g1—e2 o—o—o
6. o—o a7—a6
7. L b5—d3 L f5—d3:
8. D d1—d3: e7—e6
9. c2—c3 S g8—e7
10. b2—b4 S c6—a7
11. a2—a4 S e7—f5
12. S b1—d2 g7—g5
13. S d2—b3 h7—h6
14. T f1—d1 c7—c6
15. S b3—c5 L f8—c5:
16. b4—c5: D d7—c7
17. L c1—d2 K c8—d7
18. T d1—b1 T d8—b8
19. S e2—g3 T h8—f8, Schwarz nimmt nicht auf g3, um der Dame nicht den Eingang in sein Spiel nach g6 zu öffnen.
20. S g3—h5 S a7—c8
21. S h5—f6† K d7—d8
22. c3—c4 S c8—e7
23. T b1—b6 S e7—c8
24. L d2—a5 K d8—e7
25. T b6—a6: b7—b6
26. c5—b6: D c7—b6
27. c4—d5: u. s. w.

Diese Partie kann ungefähr als der allgemeine Typus der meisten Spiele mit Vorgabe von Bauer und Zug betrachtet werden.

Veränderung I.

Popert. De la Bourdonnais.

1. (e2—e4) *) (S b8—c6)
2. (d2—d4) d7—d6
3. S g1—f3 L c8—g4
4. d4—d5 S c6—e5
5. L f1—b5† c7—c6
6. d5—c6: b7—c6:
7. S f3—e5: L g4—d1:
8. L b5—c6‡ D d8—d7
9. L c6—d7‡ K e8—d8
10. S e5—f7† K d8—d7:
11. K e1—d1: K d7—e8
12. S f7—h8: Aufgegeben.

Veränderung II.

1. (e2—e4) (S b8—c6)
2. (d2—d4) e7—e5

Hier kann nun das Spiel, je nachdem d4 vorbeigeht oder nimmt, abgeschlossen oder geöffnet werden.

A.

3. d4—e5: S c6—e5:
4. f2—f4 S e5—f7
5. L f1—c4 S g8—h6

Das Spiel kann nun mit 6. D d1—d4 oder 6. L c1—e3 vortheilhaft weiter geführt werden.

B.

3. d4—d5 S c6—e7
4. L c1—g5 S g8—f6. Dieser Zug geschieht gewöhnlich, um, falls genommen wird, den g-Bauer der Mitte näher zu bringen und eine freie Linie für den Thurm zu gewinnen. Es könnte auch, wie im Zusatz, 4 d7—d6 gethan werden.
5. L g5—f6: g7—f6:
6. D d1—h5† S e7—g6
7. S g1—f3 K e8—e7. Letzterer ist von Petroff angegeben und besser als 7. D d8—e7 oder 7. K e8—f7, denn hierauf wäre, wie Salvio (1723, S. 112) ausführt. 8. d5—d6 mit überwiegendem Angriff gefolgt.
8. d5—d6† K e7—d6: mit gleichem Spiel. Unterbleibt hier das Opfer, so erlangt Schwarz für's Erste eine feste Stellung.

Zusatz zu B.

1. (e2—e4) (S b8—c6)
2. (d2—d4) (e7—e5)
3. (d4—d5) (S c6—e7)
4. (L c1—g5) d7—d6
5. L f1—d3 g7—g6. Das Vorrücken dieses Bauers zur Sicherung des

*) Die kleinen runden Klammern bedeuten, wie am Anfang der Seiten bei den Tabellen, daß dieselben Züge schon in den vorhergehenden Varianten vorkommen.

Königs ist oft nöthig, läßt dann aber einen Angriff mit dem Bauer h2 zu.

6. h2 — h4 h7 — h6
7. L g5 — e3 L f8 — g7
8. S g1 — e2 S g8 — f6
9. c2 — c4 S f6 — g4
10. D d1 — d2 c7 — c5
11. S b1 — c3 L c8 — d7, bei der Absperrung des Brettes im Centrum darf Schwarz, als der stärkere Spieler, auf eine Remispartie hoffen.
12. o—o—o a7 — a6
13. f2 — f4 h6 — h5
14. f4 — e5:, dies ist ein Fehler,
14. . . . . . . S g4 — e3:
15. D d2 — e3:, ebenfalls unvortheilhaft wäre 15. e5 — d6:
15. . . . . . . L g7 — h6
16. S e2 — f4 d6 — e5:
17. D e3 — c5: L h6 — f4‡

u. s. w.

Zweites Spiel.

1. e2 — e4 S g8 — h6. Dieser Zug war zu Philidor's Zeit beliebt, ist es jetzt aber weniger.
2. d2 — d4 S h6 — f7
3. c2 — c4 Es ist auch gut, 3. L f1 nach c4 zu thun.
3. . . . . . e7 — e6
4. S b1 — c3 c7 — c5
5. d4 — d5 d7 — d6
6. f2 — f4 S b8 — a6
7. S g1 — f3 g7 — g6
8. L f1 — d3 L f8 — g7
9. o — o mit gutem Spiel.

Drittes Spiel.

Als ersten Gegenzug auf das Gewöhnliche 1. e2 — e4 könnte auch g7—g6, b7—b6, oder, jedoch mit wenig Erfolg für Schwarz, 1. c7 nach c5; 2. D d1 — h5†, g7 — g6; 3. D h5 nach c5: gezogen werden. Wir wollen nun 1. d7 — d6 und 1. e7—e6 näher betrachten.

I.

1. (e2 — e4) d7 — d6
2. d2 — d4 S g8 — f6
3. S b1 — c3 S b8 — c6, e7 — e5 würde den Tausch der Damen zum Vortheil für Weiß herbeiführen.
4. d4 — d5 S c6 — e5
5. f2 — f4 S e5 — f7
6. S g1 — f3 e7 — e5
7. d5 — e6: L c8 — e6:
8. L f1 — d3 mit guter Stellung.

II.

1. (e2 — e4) e7 — e6

Das Spiel wird gewöhnlich durch 2. d2—d4 fortgesetzt, indeß dürfte 2. L f1 — c4 mit der Absicht, die Verschränkung der Bauern in der Mitte zu vermeiden, für manche Spieler besser passen. Weiß wird dabei weniger suchen, des Gegners Spiel einzuengen, als die eignen Kräfte erst gut zu entwickeln und dann das Uebergewicht seines Bauers geltend zu machen. 2. f2 — f4 ist nicht zu empfehlen.

2. d2 — d4 d7 — d5
3. D d1 — h5† wenn Weiß dieses Schach nicht geben will, thut er besser 3. e4 nach d5:, als e4 — e5.
3. . . . . . . g7 — g6
4. D h5 — e5 S g8 — f6
5. e4 — d5: L f8 — d6
6. D e5 — e2 S f6 — d5:
7. c2 — c4 mit gutem Spiel. Hingegen hätte bei der Variante
5. L c1 — g5 L f8 — g7
6. e4 — d5: o — o

Schwarz den Angriff erhalten.

---

§. 2.

Vorgabe des Bauers f7 und zweier Züge an Weiß.

Die Spiele werden denen mit der Vorgabe eines Zuges oft ähnlich, die Entwickelung des weißen Centrums ist aber stärker. Neben die Bauern d4 und e4, welche den besten Auszug bilden, stellt sich nicht selten mit Vortheil c2 nach c4, um den Zug d7 — d5 zu hindern, f2 — f4 wird aber gewöhnlich erst mit einem unmittelbaren Angriff vorgerückt.

Erstes Spiel.

1. e2 — e4 . . . . .
2. d2 — d4 S b8 — c6, manche Spieler halten e7 — e6 für noch vorsichtiger.
3. L f1 — d3 Dieser Zug möchte der beste sein. Auf e4 — e5, welches übrigens ebenfalls gut ist, geschieht 3. d7 — d6. Eine aus

Chronicle I. S. 323 entlehnte Partie A führt 4. S g1 — f3 aus.

3. . . . . . . d7 — d5, wegen e7 — e5 verweisen wir auf die Veränderung.

4. e4 — e5 L c8 — e6
5. S g1 — f3 D d8 — d7

6. c2 — c3 Ebenfalls gut scheint der Angriff 6. S f3 — g5. Auf S c6 — d4: folgt dabei 7. L d3-h7:, auf 6. g7-g6, 7. c2-c3. 6. L e6 — f5, 7. D d1 — f3 (besser c2 — c3), S c6 — d4:; 8. D f3 — f4, h7 — h6; 9. L d3 nach f5:, D d7 — f5:; 10. D f4 — d4:, h6 nach g5:; 11. D d4 — d5:, c7 — c6 gäbe für Weiß kein Resultat.

6. . . . . . . o—o—o
7. b2 — b4 L c6 — g4

8. a2 — a4 mit einem guten Angriff.

Veränderung.

1. (e2 — e4) . . . . . .
2. (d2 — d4) (S b8 — c6)
3. (L f1 — d3) e7 — e5

Weiß kann das Spiel mit 4. d4 — d5, S c6 - e7 5. L c1 — g5, d7 — d6 auf eine Variante der Partie mit Bauer und Zug reduciren. Auch 4. d4 — e5:, S c6 — e5:, 5. f2 — f4 oder 5. D d1 — h5† ist gut.

4. f2 — f4 e5 — d4:, bei 5. d7 nach d6 geschieht 6. f4 — f5, g7 — g6 oder 6. d4 — d5, S c6 — e7; 7. S g1 — f3 mit gutem Spiel.

5. e4 — e5 g7 — g6, auch S g8 nach h6 wäre zulässig, denn 6. L d3 — h7:. T h8 — h7; 7. D d1 — h5†, g7 — g6; 8. D h5 nach g6†, T h7 — f7; 9. S g1 — f3, S c6 — e7; 10. D g6 — h5, d7 — d6 gäbe kein besonderes günstiges Resultat für Weiß.

6. h2 — h4 mit gutem Angriff.

A.

Szen. De la Bourdonnais.

1. e2 — e4 . . . . . .
2. d2 — d4 e7 — e6
3. c2 — c4 S b8 — c6
4. S g1 — f3 d7 — d5
5. e4 — e5 L f8 — b4†
6. S b1 — c3 S g8 — e7
7. L f1 — d3 o—o
8. L c1 — g5 D d8 — e8
9. o—o D e8 — h5
10. L g5 — e7: S c6 — e7:
11. S c3 — e2 d5 — c4:
12. L d3 — c4: S e7 — d5

13. h2 — h3. Weiß hätte hier mit Vortheil 13. L c4 — d5: und 14. D d1 — b3 thun können.

13. . . . . . . c7 — c6
14. S f3 — h2 L c8 — d7
15. L c4 — d5: e6 — d5:
16. D d1 — d3 L b4 — a5
17. S e2 — g3 D h5 — h6
18. S h2 — g4 D h6 — h4
19. S g3 — e2 L a5 — b6
20. f2 — f4 L d7 — e8
21. T a1 — d1 a7 — a6
22. D d3 — g3 D h4 — g3:
23. S e2 — g3: T a8 — c8
24. S g4 — e3 T c8 — c7
25. b2 — b4 L e8 — b5
26. T f1 — f3 T c7 — c3
27. f4 — f5 g7 — g6
28. f5 — f6 h7 — h5
29. h3 — h4 K g8 — f7
30. S e3 — f5 T c3 — f3:
31. S f5 — d6† K f7 — g8
32. g2 — f3: T f8 — d8
33. K g1 — f2 T d8 — d7
34. S d6 — b5: a6 — b5:
35. S g3 — e2 K g8 — f7
36. K f2 — e3 T d7 — c7
37. T d1 — c1 T c7 — c4
38. T c1 — c4: b5 — c4:
39. f3 — f4 L b6 — c7
40. K e3 — d2 L c7 — d8
41. K d2 — c3 b7 — b6
42. a2 — a4 L d8 — c7
43. S e2 — g1 und gewinnt.

Zweites Spiel.

1. (e2 — e4) . . . . .
2. (d2 — d4) e7 — e6

3. L f1 — d3 oder, was ebenfalls gut ist, 3. c7 — c5, s. Veränderung. Wird 3. L d3 mit d7 — d5 beantwortet, so folgt 4. e4 — e5, g7 — g6; 5. h2 — h4 u. s. w.

3. . . . . . . c7 — c5. Wird nun dieser Bauer genommen, so folgt 4. D d8 - a5†; 5. L c1 — d2, D a5 — c5:; 6. S b1 — c3 u. s. w. Auf 4. e4 — e5 macht die Dame dem Könige Platz, wie im folgenden Anfang einer Partie:

4. e4 — e5 D d8 — a5†
5. L c1 — d2 D a5 — b6

6. D d1 — h5† K e8 — d8
7. D h5 — f7 S g8 — e7
8. S b1 — c3 c5 — d4:
9. S c3 — b5 D b6 — c5
10. S g1 — f3 S b8 — c6
11. o — o a7 — a6
12. S b5 — d6 K d8 — c7
13. D f7 — f4 S e7 — d5
14. D f4 — e4 L f8 — d6:
15. e5 — d6‡ D c5 — d6:

Weiß hat jetzt, in Folge seiner mit zu wenigen Kräften unternommenen Angriffe, einen Bauer weniger, indeß doch die bessere Stellung.

4. d4 — d5 d7 — d6, auf L e6 nach d5: würde 5. D h1-h5† verderblich werden.

5. c2 — c4 g7 — g6
6. h2 — h4 L f8 — g7
7. h4 — h5 e6 — e5
8. S b1 — c3 S b8 — d7
9. h5 — g6: h7 — g6:
10. T h1 — h8: L g7 — h8:
11. D d1 — g4 S d7 — f8
12. D g4 — g3 L h8 — f6
13. S g1 — f3 mit gutem Spiel.

Veränderung.

1. (e2 — e4) . . . . .
2. (d2 — d4) (e7 — e6)
3. c2 — c4 c7 — c5
4. d4 — d5 d7 — d6
5. f2 — f4 S g8 — h6
6. S b1 — c3 S h6 — f7
7. S g1 — f3 L f8 — e7
8. L f1 — d3 S b8 — a6
9. o — o o — o
10. e4 — e5 mit gutem Spiel.

Drittes Spiel.

1. (e2 — e4)
2. (d2 — d4) d7 — d6 oder c7-c5 s. A.
3. L f1 — d3 S b8 — c6
4. e4 — e5 g7 — g6
5. f2 — f4 d6 — e5:
6. d4 — e5: L c8 — e6
7. S g1 — f3 D d8 — d7, um nach der langen Seite zu rochiren. Weiß hat das stärkere und bessere Spiel, aber keinen heftigen Angriff.

A.

1. (e2 — e4)
2. (d2 — d4) c7 — c5
3. D d1 — h5‡ g7 — g6
4. D h5 — c5: S b8 — c6
5. c2 — c3 e7 — e5
6. D c5 — c4 S g8 — f6
7. L c1 — g5 und behauptet beide Bauern, um welche er stärker ist.

---

§. 3.

Vorgabe des Bauers f7 und dreier, die Mitte des Brettes nicht überschreiten-der Züge.

Die Vorgabe der drei Züge kann Weiß zu dem Aussatze 1. e2 — e4, 2. d2 — d4, 3. L f1 nach d3 benutzen, worauf Schwarz d7 — d6 thut. Die Partie wird den Spielen mit der Vorgabe von Bauer und Zug oder zwei Zügen ähnlich, Schwarz ist aber weit mehr bedrängt.

Eine andere Art der Eröffnung, 1. e2 — e3, 2. L f1 — d3 und 3. D d1 — g4, gewinnt einen zweiten Bauer, gewährt aber keine so gute Stellung für Weiß. Es folgt entweder e7 — e6; 4. L d3 — h7:, S g8 — f6; 5. L h7 — g6†, K e8 — e7; 6. D g4 — g5 oder 3. d7 — d6; 4. D g4 — h5†, K e8 — d7; 5. L d3 — h7: u. s. w.

Zweites Buch.

Spielendungen.

Abkürzungen, welche im zweiten Buche vorkommen.

Von den Figuren bedeuten:

für Weiß			für Schwarz		
♔ König	♕ Dame	♖ Thurm	♚ König	♛ Dame	♜ Thurm
♗ Laufer	♘ Springer	♙ Bauer	♝ Laufer	♞ Springer	♟ Bauer

K	bedeutet	König	L	bedeutet	Laufer
D	„	Dame	S	„	Springer
T	„	Thurm		„	Bauer

---

†	bedeutet	Schach	[—]		bester Zug
†̈	„	Schach und nimmt	+ —	bedeutet	Weiß gewinnt
‡	„	Schachmat	— +	„	Schwarz gewinnt
:	„	nehmen	= =	„	unentschiedenes Spiel

Einleitung.

In dem vorhergehenden Buche haben wir die Eröffnungen auf das Ausführlichste entwickelt und auch die Regeln für die weitere Fortsetzung des Spieles an Musterpartien erläutert. Hiermit ist indeß noch nicht Alles geschehen. Es glückt nur selten, während noch viele Stücke auf dem Brete stehen, dem Gegner durch überraschende und doch zwingende Züge das Mat zu geben und man wird sich daher gewöhnlich darauf beschränken, jeden, wenn auch noch so kleinen Vortheil allmählig, besonders durch zweckmäßiges Abtauschen der Figuren bis zu einem entscheidenden Uebergewichte zu vergrößern. Man gelangt dadurch zur regelmäßigen Spielendung, in welcher gewisse Kräfte das Schachmat stets bewirken, oder auf der andern Seite in mißlichen Lagen durch Remis oder Pat das Spiel unentschieden halten. Es ist nicht minder wichtig, sich mit diesen Endungen als mit den gewöhnlichen Anfängen vertraut zu machen. Die Kunst, eine Partie richtig gegen das Ende hin zu führen, ist aber von jener, ein Spiel gut zu eröffnen, ganz verschieden, so daß man in Eröffnungen schon ziemlich stark sein kann, ohne darum das Ende einer Partie gut zu spielen. Die Endstellungen erfordern ein eignes Studium, welches nicht genug zu empfehlen ist.

Die Positionen können unendlich mannigfaltig sein: deshalb kommt es vorzüglich darauf an, sich die Hauptgrundsätze, auf denen die Führung des Spieles beruht, einzuprägen, Diese Grundsätze aber werden durch die mögliche Thätigkeit der einzelnen Figuren bedingt und wir glauben daher, sie nicht zweckmäßiger und zugleich übersichtlicher vortragen zu können, als wenn wir sie, eben nach den verschiedenen Figuren, in sechs Abschnitten ordnen.

Im ersten derselben wird gezeigt, welche Steine gegen den König allein das Mat erzwingen, im zweiten wird die Wirksamkeit der Dame gegen alle Steine nach der Reihe entwickelt, den dritten Abschnitt nehmen die Beispiele über die Thätigkeit des Thurms ein, der vierte und fünfte handelt von dem Laufer und Springer, und den sechsten Abschnitt endlich bilden die Spiele, in denen nur noch Bauern vorkommen. Was in einem der früheren Abschnitte erörtert ist, wird bei den spätern als bekannt vorausgesetzt.

Die Bezeichnungsart der Züge in den Spielendungen ist ebenfalls die bei uns in Deutschland jetzt allgemein gebräuchliche, durch Buchstaben und Zahlen. In Tabelle haben die Spiele jedoch nur selten gesetzt werden können, da die Anzahl der erheblichen Varianten, welche sich bei den einzelnen Stellungen ergaben, meist sehr gering war. Bei allen Positionen ist angenommen worden, daß sie aus Spielen entstanden seien, in denen Weiß den Anzug gehabt hat. Daher ist auch, wenn in der gewählten Stellung gerade Schwarz zu ziehen anfängt, wie z. B. in Abschnitt I. §. 1. No. I. der Fall ist, die Stelle des ersten Zuges der Weißen durch Punkte bezeichnet, so das das Spiel für Weiß erst mit dem zweiten Zuge beginnt.

Von den Autoren, welche zur Bearbeitung dieses Buches hauptsächlich benutzt worden sind, ist namentlich Zuylen van Nieveld zu nennen, dessen Werk: La supériorité au jeu des Échecs, mise à la portée de tout le monde,

et particulièrement des Dames, 1792, Campen, man zum größern Theile in Koch's Codex Thl. I. S. 51—118, in unsere Bezeichnungsart übertragen, findet.

Ferner sind die dem vorigen Werke ähnlichen, aber bedeutend umfassenderen Elementarbücher: **Lewis**, Elements of the game of Chess, London 1822 und **Mouret**, Traité élémentaire et complet du jeu d'Échecs, Paris 1838, anzuführen, von denen jedoch das zuletzt genannte eigentlich nur eine französische Ausgabe der Elements des Lewis ist, und auch keineswegs von dem berühmten französischen Spieler Mouret, dessen Namen auf dem Titelblatt steht, herrührt. Zugleich müssen wir der vorzüglichen Arbeit von Kling und Horwitz, Chess Studies or Endings of Games, London 1851, mit Anerkennung gedenken. Dieselbe enthält die bei weitem zahlreichste und belehrendste Sammlung regelmäßiger Endungen. Mehrere derselben haben wir daraus für unsern Zweck entlehnt.

Außer diesen Werken, welche ausschließlich über Endspiele handeln, sind aber auch die älteren und anderen Autoren nicht unbenutzt geblieben. Besonders lehrreiche Beispiele konnten wir aus Lolli und Pontiani entlehnen. Uebrigens haben wir allen fremden Positionen die genauen Citate, woher sie entnommen sind, beigefügt, und zwar ist gewöhnlich, wenn solche Stellungen sich schon in mehreren Autoren befinden, der älteste derselben angeführt worden.

Neben den regelmäßigen Spielendungen, mit deren systematischer Analyse wir uns allein beschäftigen, müssen wir wenigstens vorübergehend auch einer anderen, unter den praktischen Spielern jetzt überaus beliebten Klasse, der sogenannten Probleme oder Schachräthsel Erwähnung thun. Allerdings vermögen wir nicht, sie in den Kreis unserer Untersuchungen zu ziehen. Wir verstehen unter diesen künstlichen Endspielen alle diejenigen Endungen, in welchen die Partie durch überraschende Züge plötzlich zur Entscheidung gebracht wird, oder in denen das Mat unter vorher bestimmten, erschwerenden Bedingungen erzwungen werden soll. Die letztere Klasse von Endspielen kann natürlich auf die Theorie des Spiels von keinem Einfluß sein, und die erstere verliert ebenfalls für den Theoretiker an Interesse, weil sich keine allgemeinen Regeln für die feinen und geistreichen Züge aufstellen lassen, in denen allein die Schönheit dieser Endspiele besteht. Es muß vielmehr stets dem Scharfblick des Spielers überlassen bleiben, in der lebenden Partie selbst zu beurtheilen, in welcher Stellung er vielleicht durch Aufopferung der Dame ein ersticktes Mat oder, in einer bedrängten Lage, noch ein Remisspiel erzwingen möge. Wir machen indeß den Anfänger darauf aufmerksam, daß er bedachtsam mit solchen Opfern verfahre und sich nicht eher dazu entschließe, bis er mit völliger Klarheit das Resultat seines Planes sicher berechnet hat und sich aller möglichen Varianten bewußt ist. Es kommt weniger darauf an, glänzende Züge zu thun, als sicher und richtig zu spielen.

Das öftere Durchgehen und Auflösen von künstlichen Endspielen kann jedoch insofern Nutzen gewähren, als es die Erfindungsgabe des Spielers stärkt und ihn dadurch in den Stand setzt, in der lebenden Partie die passende Gelegenheit zu einem eleganten Endspiele, welches sich ihm darbieten möchte, leichter aufzufassen. Im Allgemeinen muß man aber gewiß sagen, daß bei einem solchen Studium mehr Unterhaltung als wahre Belehrung zu gewinnen sei und daß es sich namentlich in kein System bringen lasse.

Von den ältern Autoren haben sich viele damit beschäftigt, sinnreiche Probleme aufzustellen, und es würden hier besonders die in den Werken eines Damiano, Salvio, Lolli, Cozio, Ponziani, Stamma befindlichen Sammlungen anzuführen sein. Außerdem giebt es aber auch eine nicht geringe Zahl neuerer Bücher, welche ausschließlich Endspiele enthalten, wie: Mauvillon's Unterhaltungen, Mendheim's Taschenbuch und Mendheim's Aufgaben, Lewis' Chess Problems, Schmidt's Schachräthsel, Anderssen's Aufgaben, D'Orville's Problèmes d'Échecs, Lichtenstein's Schachkünstler, Kling's Chess-Euclid, und mehrere andere. Auch finden sich in den meisten Lehrbüchern, namentlich den neueren, Anhänge mit Aufgaben. Uebrigens empfehlen wir den Schachfreunden in dieser Beziehung die Berliner Schachzeitung und die anderen Journale, welche in jeder Nummer einige Aufgaben von besonderer Schönheit bringen.

Abschnitt I.

Der König allein gegen König und Figuren.

§. 1. Der König gegen die Dame.

Um das Mat der Dame gegen den König zu bewerkstelligen, treibe man den König auf die letzte Reihe am Rande des Brettes, dann bringt man den eigenen König, welcher den feindlichen immer verfolgt hat, diesem gegenüber und giebt, vom Könige gedeckt, das Schachmat. Z. B. wenn der König schon am Rande stände:

No. I.



Wenn Schwarz anzieht:

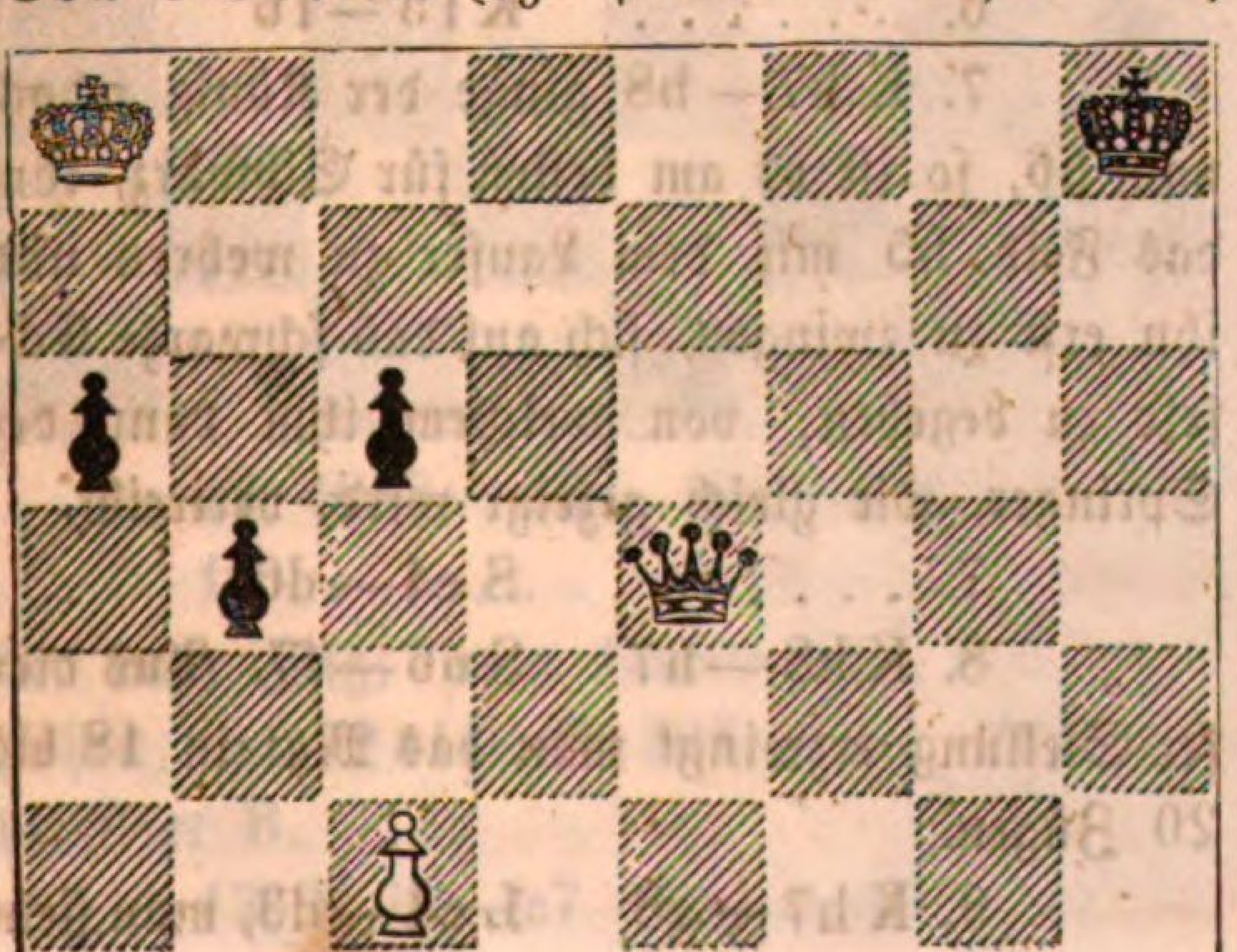
1.	. . . . . .	K b7 — c6
2.	K e8 — d8	D g7 — d7‡

Mat.

Man bemühe sich jedoch, das Mat in so wenig Zügen als möglich zu geben. In der folgenden Stellung würde es, wenn Schwarz am Zuge wäre, nicht nöthig sein, den König herbei zu bringen oder einen Bauer zur Dame zu machen.

No. II.

Von D'Orville (vgl. Palamède 1837, S. 157).



1.	. . . . . .	D e5 — c7
2.	c3 — c4	c6 — c5
3.	c4 — b5:	D c7 — b6
4.	b5 — a6:	D b6 — c7
5.	a6 — a7	D c7 — c8‡

Mat.

§. 2. Der König gegen einen Thurm.

Das Mat mit dem Thurm giebt man, wenn der feindliche König an den Rand getrieben ist und man sich selbst ihm gerade gegenüber gestellt hat.

Die folgende Position ist aus einem Manuscripte der Bibliothek zu Paris von Nicholas de Saint Nicolai, aus dem 13. Jahrhundert entlehnt.

No. I.

Vgl. Palamède 1837, S. 117.



1.	. . . . . .	T e5 — e4
2.	K e8 — d8	T e4 — c4
3.	K d8 — e8	T c4 — c8‡

Mat.

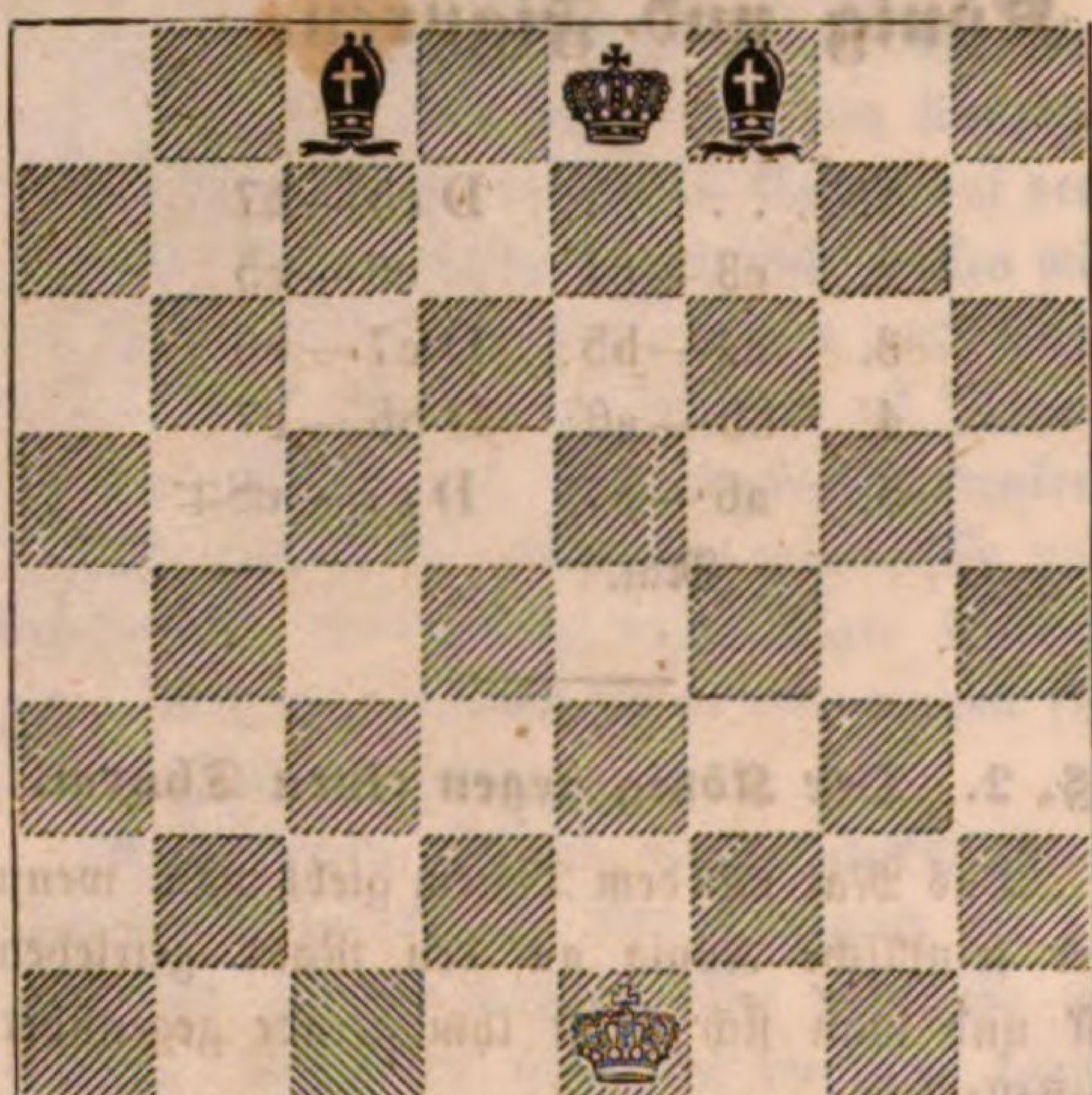
Auf diese Art kann man auch leicht auf einem bestimmten Randfelde den König mat machen; mit zwei Thürmen auf jedem beliebigen Felde.

§. 3. Der König gegen beide Laufer.

Die Laufer können den König nur in einer Ecke des Schachbrettes mat setzen. Während man ihn nun dahin treibt, nehme man sich in Acht, ihn nicht pat zu setzen. Aus dem folgenden Beispiele wird es erhellen, wie man das Mat bewirkt.

No. I.

Vergl. Ponziani 1787, S. 157.



Es ist gleichgültig, ob Weiß oder Schwarz anzieht.

1. . . . . . . L f8—d6
2. K e1—d1 L c8—f5, um den König zu beschränken.
3. K d1—e2 K e8—e7
4. K e2—f3 K e7—f6
5. K f3—e2 L d6—f4
6. K e2—f3 K f6—g5
7. K f3—e2 K g5—g4
8. K e2—e1 K g4—f3
9. K e1—d1 L f5—d3
10. K d1—e1 L d3—c2
11. K e1—f1 L f4—d2
12. K f1—g1 K f3—g3
13. K g1—h1 L c2—d3
14. K h1—g1 L d2—e3†
15. K g1—h1 L d3—e4‡ Mat.

Zieht der weiße König irgend andere Züge, so ist es für Schwarz leicht, eine, der oben ausgeführten Spielart ganz ähnliche dagegen zu finden.

---

§. 4. Der König gegen Laufer u. Springer.

Unter den einfachen Mats der Figuren gegen den König allein, ist das Mat von Laufer und Springer das schwierigste; es kann dem Könige nur gegeben werden in einer Ecke von der Farbe des Laufers. Die folgenden Züge des Bertin (S. 61—63) und Philidor (1777), sind kürzer und besser geordnet als bei Lolli (S. 392), Ponziani, Cozio, welche wieder untereinander hie und da abweichen.

No. I.

Philidor, 1803, S. 117.



1. . . . . . . L f1—c4
2. K f6—g6 K e4—f4
3. K g6—f6 S b1—c3
4. K f6—g6 S c3—e4

Der Springer muß dem feindlichen Könige stets die Felder abschneiden, welche nicht von der Farbe des Laufers sind.

5. K g6—h6 K f4—f5
6. K h6—h7 ginge der König nach h5, so folgte 6. L c4—e2†; 7. Kh5—h4, Kf5—g6 u. s. w. Ginge hingegen 6. Kh6 nach g7, so geschähe 6. Se4—d6; 7. Kg7—f8, Kf5—e6; 8. Kf8—g7, Sd6—f7 u. s. w.

6. . . . . . . K f5—f6

7. K h7—h8 ginge der König jedoch nach h6, so ist es am besten für Schwarz, ihm das Feld h5 mit dem Laufer zu wehren und ihn erst zu zwingen, sich auf das schwarze Eckfeld zu begeben, von welchem ihm dann der Springer, wie gleich gezeigt wird, vertreibt.

7. . . . . . . S e4—d6

8. K h8—h7 S d6—f7. Aus dieser Stellung erzwingt man das Mat in 18 bis 20 Zügen.

9. K h7—g8 L c4—d3, man sieht

nun darauf, mit dem Springer stets die schwarzen Felder abzuschneiden.

10. Kg8—f8 Ld3—h7
11. Kf8—e8 Sf7—e5
12. Ke8—f8 oder nach d8, siehe die Veränderung.
12. . . . . . . Se5—d7†
13. Kf8—e8 Kf6—e6
14. Ke8—d8 Ke6—d6
15. Kd8—e8, geht der König nach c8, so folgen dieselben Züge von Schwarz, aber in anderer Ordnung, man würde dann gleich Sd7—c5 ziehen.
15. . . . . . . Lh7—g6
16. Ke8—d8 Lg6—f7
17. Kd8—c8 Sd7—c5
18. Kc8—d8 Sc5—b7†
19. Kd8—c8 Kd6—c5
20. Kc8—b8 Kc6—b6
21. Kb8—c8 Lf7—e6†
22. Kc8—b8 Le6—d7
23. Kb8—a8 Sb7—c5
24. Ka8—b8 Sc5—a6†, oder wenn man mit dem Springer das Mat geben will, A.
25. Kb8—a8 Ld7—c6‡
Mat.

A.

24. Ka8—b8 Ld7—e6
25. Kb8—a8 Le6—c8
26. Ka8—b8 Lc8—a6
27. Kb8—a8 La6—b7†
28. Ka8—b8 Sc5—a6‡
Mat.

Veränderung.

Vergl. Philidor, 1803, S. 119

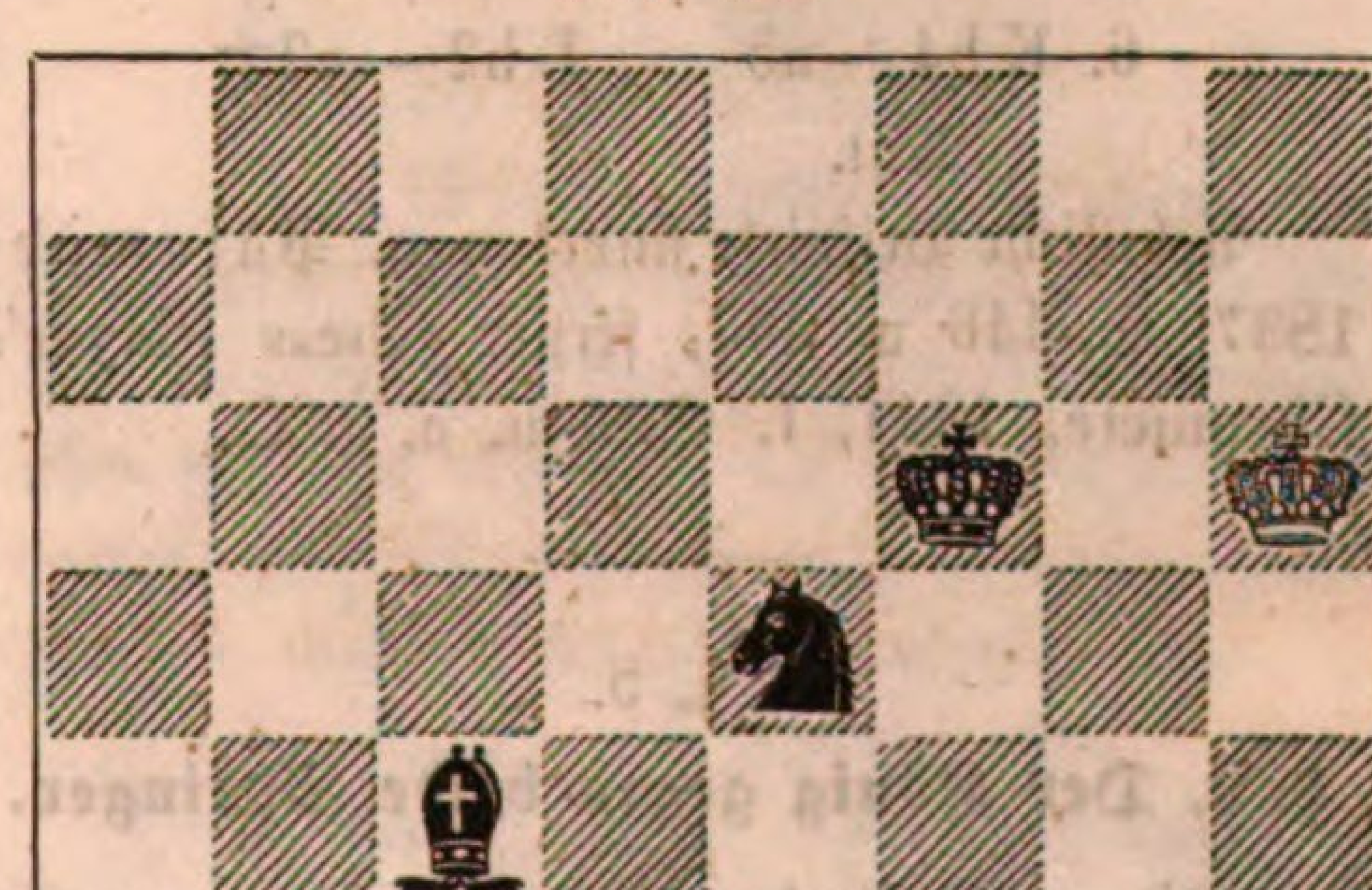


12. Ke8—d8 (statt Ke8—f8)
12. . . . . . . Kf6—e6, dieses ist der beste Zug, man könnte auch Lh7—e4 ziehen, wie Lolli S. 393 thut. Man sehe hierüber B.
13. Kd8—c7 Se5—d7 der Springer behält immer den Gang bei, welchen er im Hauptspiele machte.
14. Kc7—c6 Lh7—d3
15. Kc6—c7 Ld3—e4, könnte auch Ld3—b5 gezogen haben, wie Ponziani (1782) S. 160.
16. Kc7—d8 Ke6—d6
17. Kd8—e8 (oder c8) Le4—d5
18. Ke8—d8 Ld5—f7
19. Kd8—c8 Sd7—c5 und erzwingt das Mat, wie schon vorhin gezeigt ist.

B.

12. Ke8—d8 Lh7—e4 (statt Kf6—e6)
13. Kd8—c7, ginge der König nach e8 zurück, so zöge Schwarz dagegen 13. Le4 nach d5 und der König könnte doch nicht wieder in die schwarze Ecke zurückkommen.
13. . . . . . . Se5—c4
14. Kc7—d7 Kf6—f7
15. Kd7—d8 Le4—c6
16. Kd8—c7 Lc6—b5
17. Kc7—d8 Kf7—e6
18. Kd8—c7 Ke6—e7
19. Kc7—c8 Schwarz kann nun das Feld c7 durch Sc4—b6—d5 sperren (Vergl. Lolli 393) oder auch so:
20. . . . . . . Lb5—c6
21. Kc8—c7 Lc6—d7 und dann kann der König herankommen.
22. Kc7—b8 Ke7—d6
23. Kb8—b7 Ld7—e6
24. Kb7—a6 Kd6—c6
25. Ka6—a7 Le6—c8
26. Ka7—b8 Sc4—d6
27. Kb8—a7 Kc6—c7
28. Ka7—a8 Lc8—b7†
29. Ka8—a7 Sd6—b5‡
Mat.

No. II.



1. K h6 — h5 L c4 — f7†

2. K h5 — h4, zöge der König nach h6, so würde man ihn zwingen, durch das schwarze Eckfeld zu gehen, wie schon gezeigt ist.

2.	K f6 — f5
3. K h4 — g3	L f7 — h5
4. K g3 — h4	L h5 — g4
5. K h4 — g3	K f5 — g5
6. K g3 — f2	K g5 — f4
7. K f2 — e1	K f4 — e3
8. K e1 — f1	S e5 — d3
9. K f1 — g2	K e3 — f4
10. K g2 — f1	K f3 — g3
11. K f1 — g1	L g4 — e2
12. K g1 — h1	S d3 — f2†
13. K h1 — g1	S f2 — h3†
14. K g1 — h1	L e2 — f3†

Mat.

Wenn man ein Tempo gewinnen kann, z. B. durch einen Bauer, so wird man oft das Mat mitten am Rande geben können.

No. III.

Von D'Orville (vgl. Palamède, 1838, S. 141).



Man könnte das Pat aufheben, mit dem Bauer nach d1 gehen und dann im 7ten Zuge mat setzen, es geht dies aber auch in 6 Zügen zu machen, nämlich:

1.	S b7 — c5†
2. K a6 — a5	L b8 — e5
3. K a5 — b4	L e5 — b2
4. K b4 — c4	d7 — d6
5. K c4 — b4	d6 — d5
6. K b4 — a5	L b2 — c3‡

Mat.

Aehnliche Beispiele findet man, Palamède 1837, S. 446 u. 447, ferner Chess Player's Chronicle, 1841, I. S. 6 u. a. a. O.

---

§. 5.

§. 5. Der König gegen beide Springer.

Mit zwei Springern kann man nur pat machen, denn obgleich man leicht den König auf ein Eckfeld bringt, ist das Mat doch nur möglich, wenn der einzelne König einen Fehlzug thut und freiwillig gerade auf das Feld geht, auf welchem er im nächsten Zuge mat wird.

Ist der König jedoch nicht allein übrig, sondern hat er noch einen Bauer, so kann er häufig verlieren, weil er mit dem Bauer ziehen muß, wenn er sonst pat gewesen wäre. Beispiele dieser Art findet man in dem Abschnitte über den Springer. (Vergl. Abschnitt V. §. 1.

Ein einzelner Springer oder Laufer kann natürlich nicht gegen den einzelnen König gewinnen, wohl giebt es aber auch hier Fälle, in denen ein eigener Bauer seinem Könige den Verlust des Spieles zuzieht. (Man vergl. Abschnitt V. §. 5.)

---

§. 6. Der König gegen einen oder zwei Bauern.

Es ist von der größten Wichtigkeit in den Endspielen, in welchen auf jeder Seite nur noch Bauern übrig geblieben sind, genau die Fälle und Principien zu kennen, durch welche allein, gegen eine richtige Vertheidigung, der Gewinn erzwungen werden kann, und eben so wichtig ist es natürlich auch, zu wissen, welches die Arten von Positionen sind, aus denen man, obgleich in einer mißlichen Lage, dennoch das Spiel unentschieden machen kann. Man sollte zwar glauben, daß die Regelmäßigkeit und Gleichheit, welche sich im Gange der Bauern findet, gestatte, daß man durch ein rein mechanisches Abzählen der Züge zu dem richtigen Resultate gelangen könne, welche Partei den Sieg davon tragen müsse. Bei einer näheren Betrachtung ergiebt sich jedoch, daß gerade diese Einförmigkeit die Auflösung solcher Stellungen ungemein erschweren muß, da sie, in Verbindung mit der großen Beweglichkeit der Könige, leicht die Anschauung des Spielers verwirrt. Daher ist es erklärlich, wie einige dieser anscheinend unbedeutenden Endspiele vielleicht zu den aller schwierigsten gehören.

In diesem Paragraphen wollen wir nun die einfachsten Stellungen, in denen auf der einen Seite der König allein ist, durchgehen, die Analyse der complicirteren und einiger der schwierigsten soll den Schluß dieser Abhandlung bilden. (Vergl. Abschnitt VI.)

No. I.

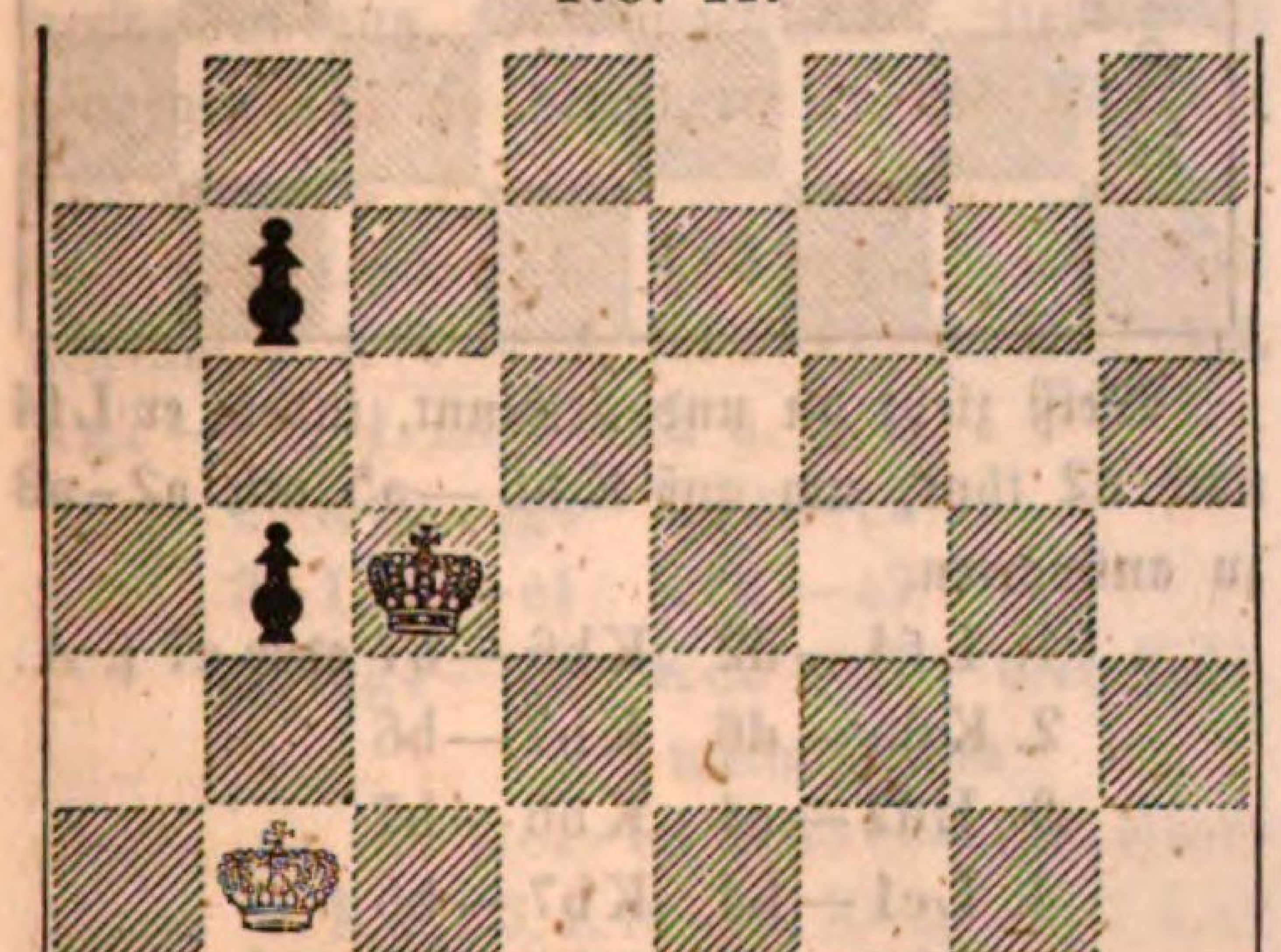


In dieser Position wird der Bauer stets gewinnen, denn zieht Weiß nach h1 oder f1, so geht Schwarz nach f2 oder h2 und führt den Bauer zur Dame. Zieht hingegen Schwarz:

1. . . . . . . K g3—h3, besser als f3. Um das Feld f2 zu decken, zieht nun Weiß: 2. K g1—h1 g4—g3
3. K h1—g1 g3—g2
4. K g1—f2 K h3—h2 und gewinnt.

Man bemerke hier noch im Allgemeinen, daß der Bauer stets zur Dame gehen wird, wenn er nur ohne Schach die vorletzte Reihe erreicht; giebt er jedoch dort dem feindlichen Könige Schach, so kann er nur pat setzen.

No. II.



Schwarz gewinnt stets, mit und ohne den Zug.

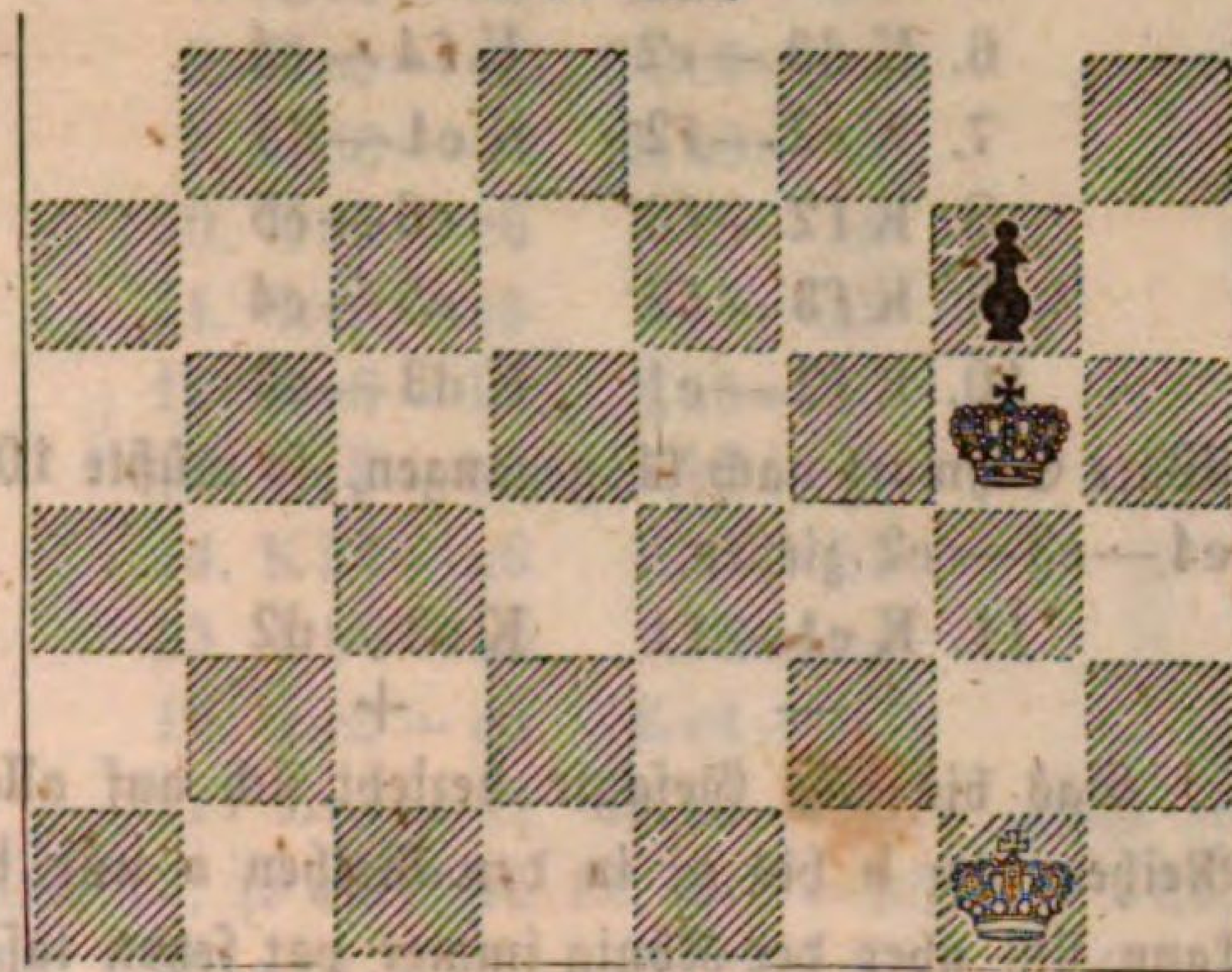
1. K b1—c1 b3—b2†
2. K c1—b1 b5—b4
3. K b1—a2 b2—b1D†
4. K a2—b1: K c3—b3
5. K b1—a1 K b3—c2
6. K a1—a2 b4—b3†
7. K a2—a3 b3—b2

— +

und Schwarz gewinnt.

Man vergl. hierzu noch Abschn. VI. §. 2. Nr. XXII.

No. III.



Ist Schwarz am Zuge, so muß er gewinnen, da er eins der Felder h2 und f2 erreichen kann. Zieht aber Weiß an:

1. K g1—g2, jeder andere Zug würde verlieren.

1. . . . . . . K g4—f4
2. K g2—f2 K f4—f5
3. K f2—f3 K f5—g6
4. K f3—g3 K g6—h5
5. K g3—h3 g5—g4†
6. K h3—g3 K h5—g5
7. K g3—f2 K g5—f4
8. K f2—g2 g4—g3
9. K g2—g1 aber nicht nach h1 od. f1.
9. . . . . . . K f4—f3
10. K g1—f1 g3—g2† ohne Schach müßte der Bauer gewinnen, dies kann aber in diesem Falle nicht erreicht werden.
11. K f1—g1 K f3—g3

= pat =

No. IV.

Vergl. Lolli, S. 457.

Stellung:

Weiß K e1. Schwarz K e8, Bauer e7.

Ist Schwarz am Zuge, so wird er gewinnen, hat aber Weiß den Anzug, so macht er remis.

1. . . . . . . K e8—f7
2. K e1—f2 K f7—f6
3. K f2—f3, hätte Weiß angezogen, so würde er nun bis f4 gekommen sein, er hätte sich dann immer dem feindlichen Könige gegenüber gehalten, und sich vor dem Bauer, in der vorhin ausgeführten Art, nach e1 wieder zurückgezogen, wodurch er pat geworden wäre.
3. . . . . . . K f6—e5
4. K f3—e3 e7—e6, damit der König die Entgegenstellung aufgebe.

5. K e3 — d3 K e5 — f4
6. K d3 — e2 K f4 — e4
7. K e2 — f2 K e4 — d3
8. K f2 — f3* e6 — e5
9. K f3 — f2 e5 — e4
10. K f2 — e1 K d3 — e3

Wäre Schwarz nach f1 gegangen, so müßte 10. e4 — e3 — e2 ziehen.

11. K e1 — f1 K e3 — d2
— +

Das bis jetzt Gesagte bezieht sich auf alle Reihen von b bis g, in den Reihen a und h kann sich aber der König immer pat setzen lassen, sobald er nur das Eckfeld erreicht.

No. V.

Vergl. Ponziani, 1782, S. 174.



Ist der Zug an Schwarz, so muß er mit dem Könige in die Ecke gehen, Weiß hält sich ihm stets gegenüber und macht so das Spiel unentschieden. Der Bauer c3 könnte dem Schwarzen nur nutzen, wenn Weiß am Zuge wäre.

Der Fall, daß man den König vor seinem Bauer einsperrt, kommt nicht selten vor. Man kann den König auf der a-Linie festhalten oder sich des Bauers bemächtigen, oder aber selbst zuerst das Eckfeld a1 erreichen. Immer wird ein unentschiedenes Spiel bewirkt. Ja selbst ein Laufer, der nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, kann, obgleich von Bauer und König unterstützt, dennoch den feindlichen König, wie schon Selenus S. 166 anführt, nicht aus der Ecke vertreiben.

No. VI.



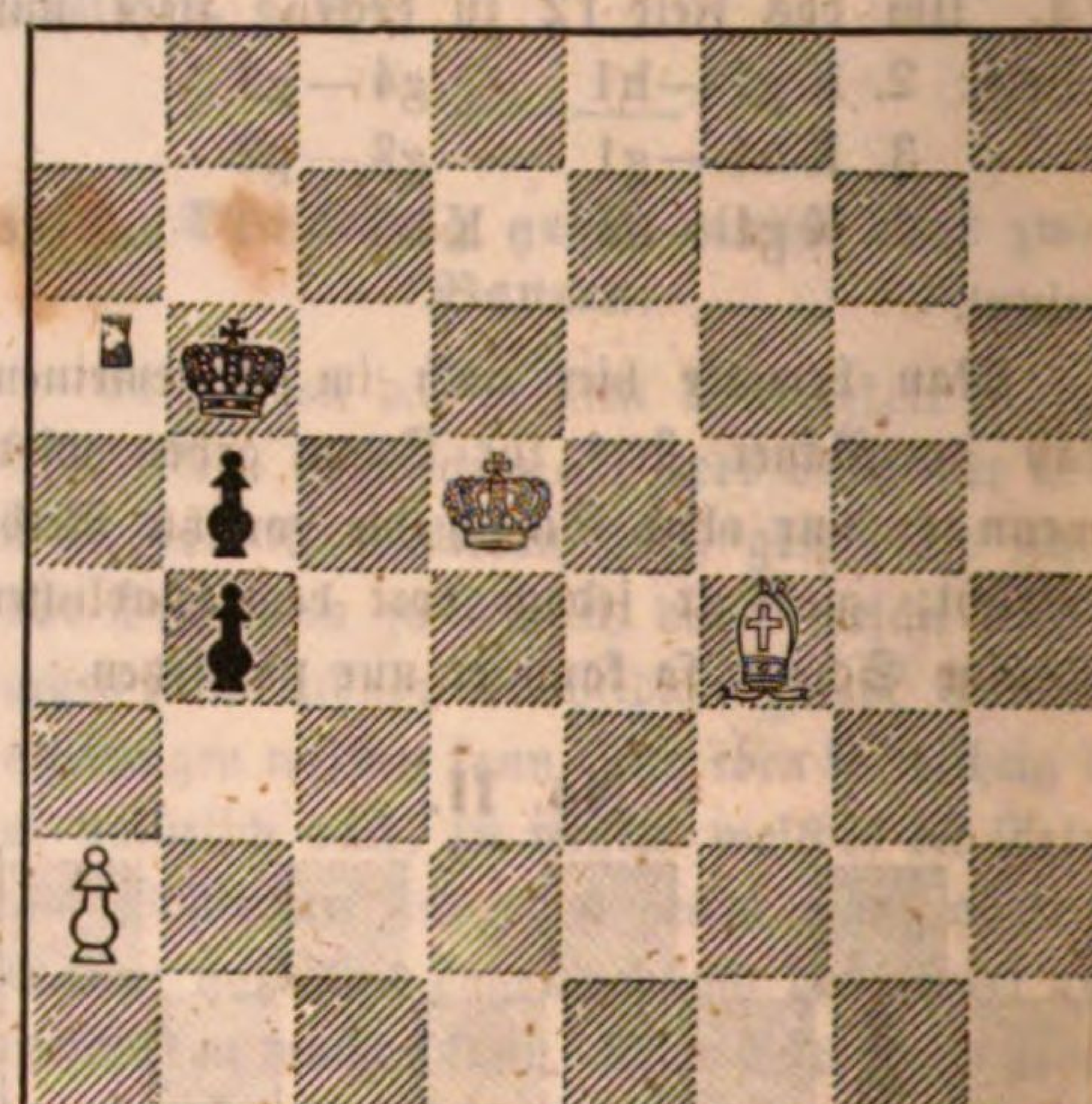
1. K c5 — b4, den Laufer darf er natürlich nicht nehmen.

1. . . . . . . K e3 — d2
2. K b4 — a3 K d2 — c1
3. K a3 — a2 L b5 — c4†, um nach b3 zu gehen, jedoch zieht Weiß, um pat zu werden:
4. K a2 — a1 L c4 — d3
5. K a1 — a2 L d3 — c2
6. K a2 — a1 und macht immer remis.
= =

Nur mit den Eckbauern ist ein solches Remis möglich. Die beiden folgenden Beispiele bilden Ausnahmen.

No. VII.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 34.



Weiß zieht an und gewinnt, indem er Lf4 nach d2 thut, um auf K b6 — a5 mit a2 - a3 zu antworten.

1. Lf4 — d2 Kb6 — b7 oder c7 s. A.
2. Kd5 — d6 Kb7 — b6
3. Ld2 — e1 Kb6 — b7
4. Le1 — h4 Kb7 — b6
5. Lh4 — d8† Kb6 — b7
6. Ld8 — c7 Kb7 — a8
7. Kd6 — c6 Ka8 — a7
8. Lc7 — d8 [Ka7 — a8]
9. Kc6 — b6 Ka8 — b8
10. Ld8 — c7† Kb8 — a8
11. Lc7 — d6 und gewinnt.

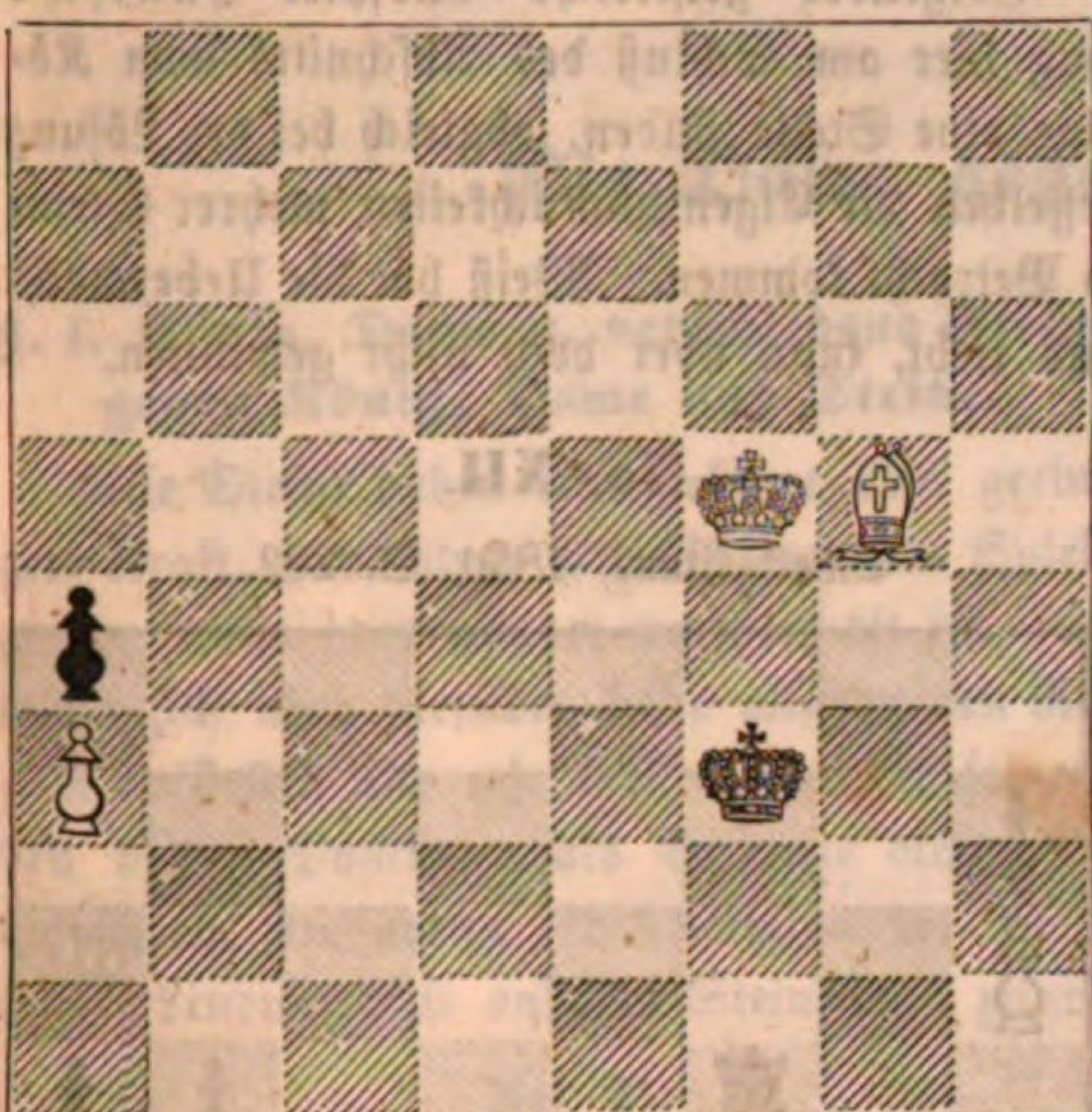
A.

1. Lf4 — d2 Kb6 — c7 statt b7
2. Ld2 — g5 Kc7 — d7
3. Kd5 — c5 [Kd7 — c8]
4. Kc5 — b6 Kc8 — b8

5. Lg5 — f4† Kb8 — c8
6. Lf4 — g3 Kc8 — d7
7. Kb6 — b5: Kd7 — c8
8. Kb5 — b6 Kc8 — d8
9. Kb6 — b7 Kd8 — d7
10. Lg3 — e1 und gewinnt.

No. VIII.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 31.



Mit dem Zuge macht Schwarz das Spiel unentschieden, indem er Kf3 - - g3 zieht und nach a8, von wo ihn der feindliche Laufer nicht vertreiben kann, zu gelangen sucht. Zieht Weiß hingegen an, so verhindert er das Manöver und gewinnt.

1. Lg5 — f4 Kf3 — g2, auf Kf2 gewinnt 2. Kf5 — e4, Kf2 - g2; 3. Ke4 - d4, Kg2 — f3; 4. Lf4 — h2 u. s. w.

2. Kf5 — g4 Kg2 — f2
3. Lf4 — c1 Kf2 — e2
4. Kg4 — f4 Ke2 — d1 oder Kd3, worauf dann

5. Lc1 - e3 Kd3 - c4, hier würde Kc3; 6. Kf4 - e5, Kc3 - c4; 7. Le3 nach c1 auf das Hauptspiel zurückführen.

6. Kf4 - e5 Kc4 - c3
7. Le3 - c5 Kc3 - c4
8. Ke5 - d6 Kc4 - d3
9. Kd6 - d5 Kd3 - c3
10. Lc5 - d6 Kc3 - d3
11. Kd5 - c5 Kd3 - e4
12. Kc5 - b5 Ke4 - d5 oder f5
13. Ld6 - h2 und gewinnt.

5. Lc1 — e3 Kd1 — c2
6. Kf4 — e5 Kc2 — b3
7. Le3 — c5 Kb3 — c4
8. Ke5 — d6 [Kc4 — b5]
9. Kd6 — d5 [Kb5 — a5]
10. Kd5 — c6 Ka5 — a6
11. Lc5 — e3 Ka6 — a5
12. Kc6 — b7 Ka5 — b5
13. Le3 — b6 Kb5 — c4
14. Kb7 — c6 Kc4 — b3
15. Lb6 — c5 Kb3 — c4
16. Lc5 — e3 [Kc4 — b3]
17. Le3 — c1 Kb3 — c4, ginge er nach c3, so entschied 18. Kc6 — b5, Kc3 - d4; 19. Lc1 — f4, Kd4 — e4; 20. Kb5 — a4:
18. Lc1 — b2 Kc4 — d3
19. Kc6 — b5 und gewinnt.

Es gehört zu den Vorzügen eines Springers vor einem Laufer, daß er gewöhnlich die Thurmbauern zur Dame bringen kann, wenn sich der feindliche König auf das Eckfeld geflüchtet hat. Ist jedoch der eigene König daselbst gefangen, so ist das Spiel oft unentschieden, wie die folgende Stellung, wenn Schwarz am Zuge ist, zeigt.

No. IX.

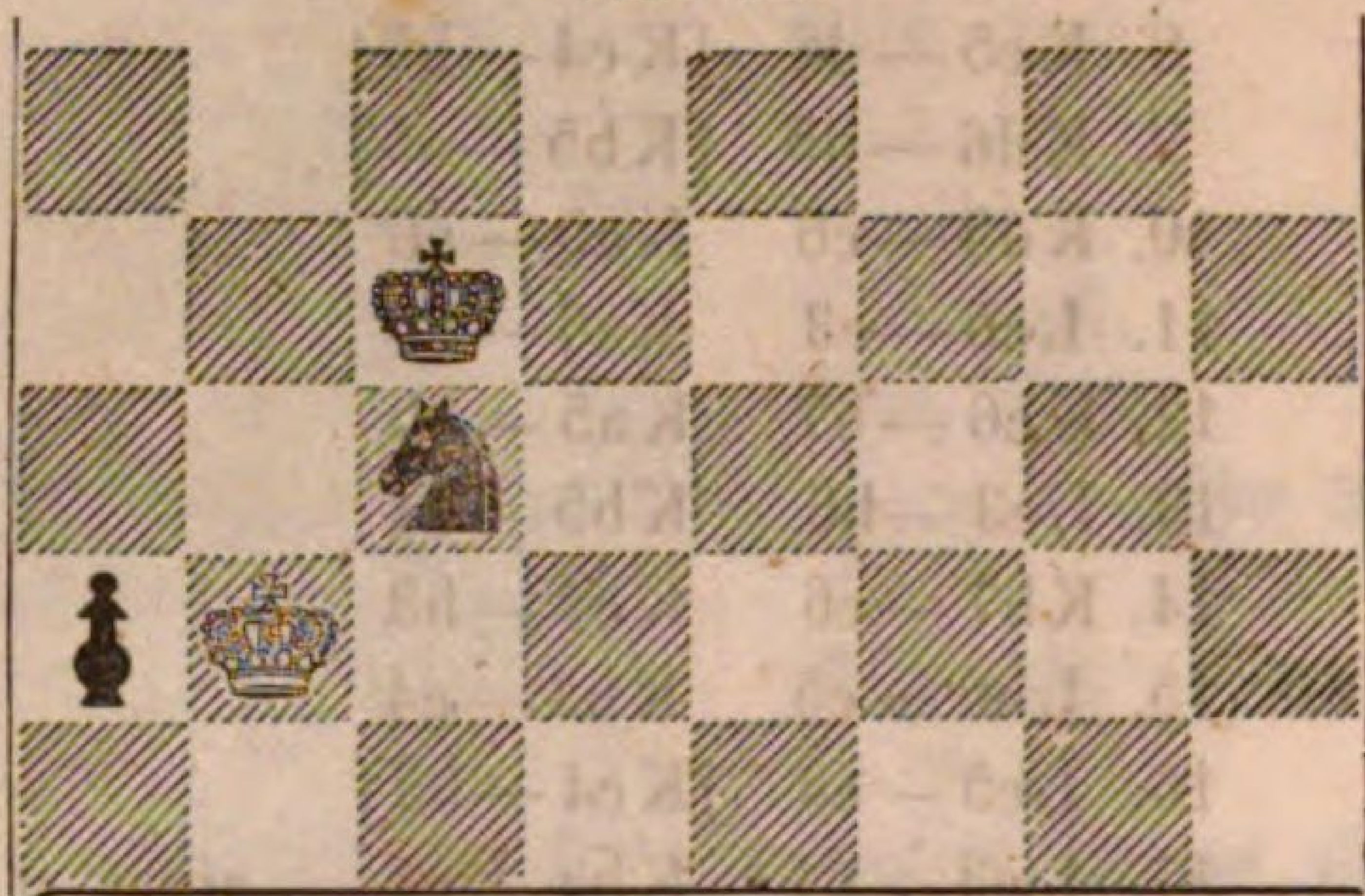


Um den Bauer nach a1 zu bringen, müßte der Springer den weißen König nöthigen, die Felder c1 und c2 zu verlassen. Eines der Felder müßte angegriffen werden, während der König gerade auf dem andern stände. Das geht aber hier, wo der weiße König und der anziehende Springer zugleich mit jedem Zuge die Farbe des Feldes wechseln, nicht an. Der Springer müßte auf einem Felde von anderer Farbe stehen oder nicht den ersten Zug thun.

1. . . . . . . Sh4 — f5
2. Kc1 — c2 Sf5 — d4† ohne Schach müßte Schwarz gewinnen.
3. Kc2 — c1 Sd4 — f3
4. Kc1 — c2 Sf3 — e1†
= =

Ein Laufer von irgend einer Farbe würde hier entschieden haben.

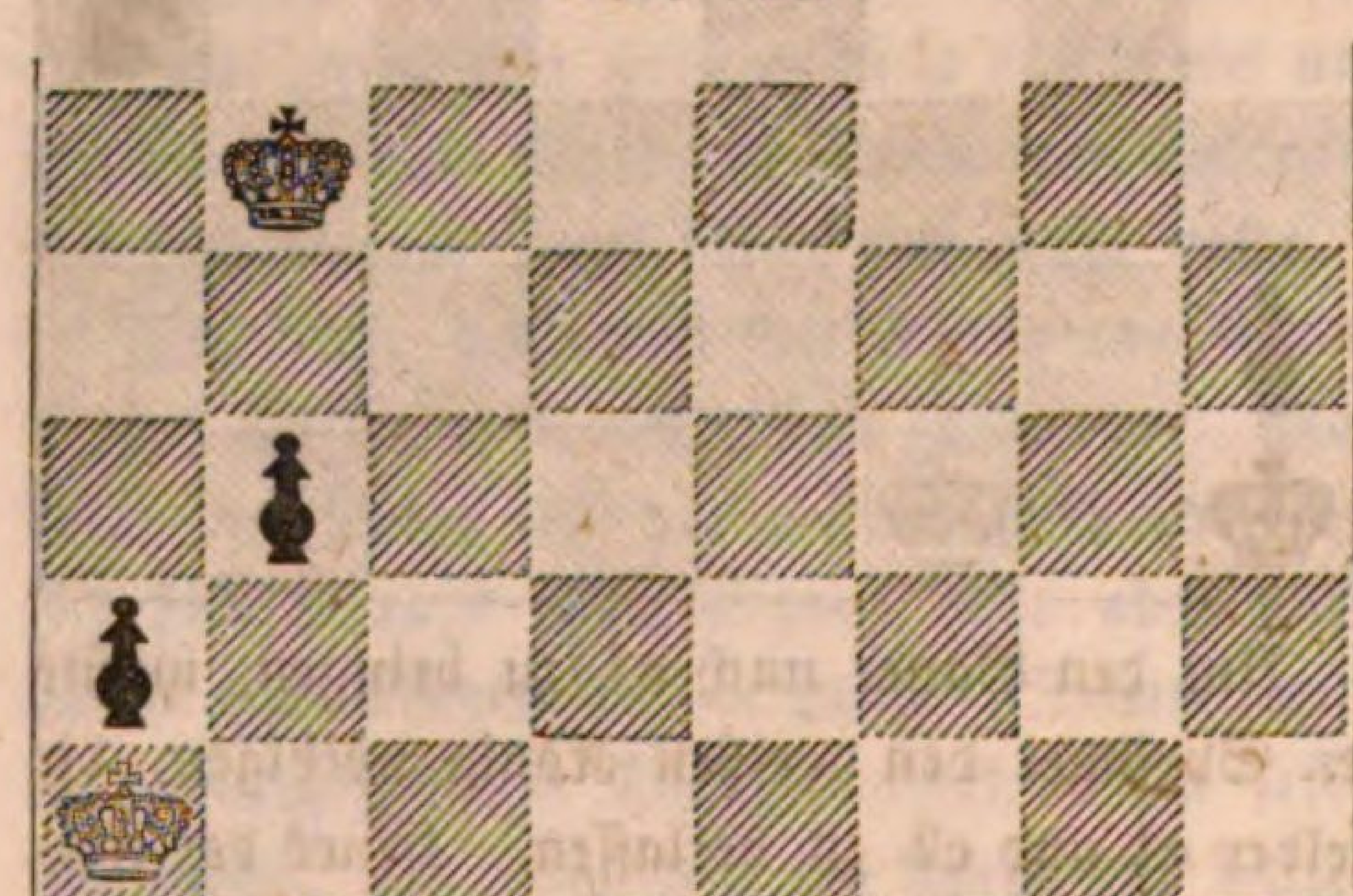
No. X.



In dieser Stellung vermag selbst der Springer nicht, das Feld a1 anzugreifen, ohne den Bauer ungedeckt zu lassen. Der König kann diesen Bauer aber nicht schützen, ohne den feindlichen König pat zu setzen, und daher ist das Spiel unentschieden.

Zwei Bauern pflegen gegen den König allein zu gewinnen, auch wenn der eigene König entfernt ist, weil sich die Bauern gegenseitig schützen, bis der König herbeikommt. Sind sie getrennt, stehen aber auf derselben Zahlenreihe, z. B. a4 und c4, so rückt, wenn der eine Bauer auf c4 angegriffen wird, der andere auf a5 vor.

No. XI.



Es ist gleichgültig, an wem der Zug ist.

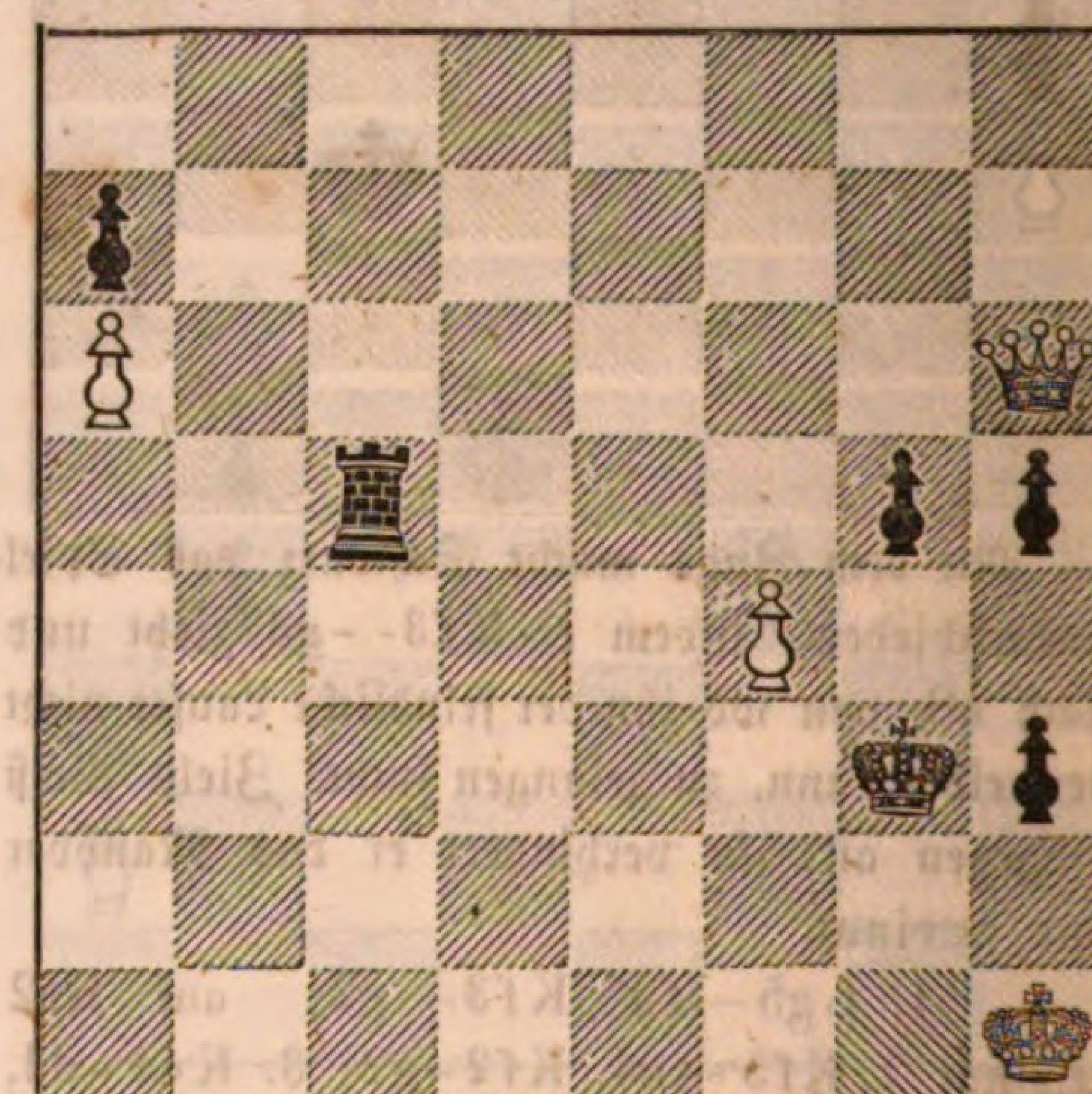
1.	K a1 — b2	K b5 — c4
2.	K b2 — a1	K c4 — b4
3.	K a1 — b2	a2 — a1 D†
4.	K b2 — a1:	K b4 — a3
5.	K a1 — b1	b3 — b2
6.	K b1 — c2	K a3 — a2
	—	+

Hätte Schwarz in der eben angeführten Stellung, für den Bauer a2, einen Laufer auf a2 stehen, so wäre das Spiel unentschieden. (Vergl. Ponziani, 1782, S. 175.)

Folgendes geistreiche Endspiel Jänisch's mag hier am Schluß des Abschnitts vom Könige eine Stelle finden, obgleich bei der Lösung desselben die Eigenthümlichkeiten mehrer Steine in Betracht kommen. Weiß hat die Uebermacht und zieht, kann aber doch nicht gewinnen.

No. XII.

Schachzeitung, 1850, S. 202.



1.	D h6 — g5†	T c5 — g5:
2.	f4 — g5:	h3 — h2
3.	g5 — g6	K g3 — h3
4.	g6 — g7	h5 — h4

5. g7 — g8 und darf nur, um nicht sogleich patt zu setzen, Springer oder Laufer machen. Schwarz geht nun mit dem Könige nach a8 und kann dort höchstens pat werden.

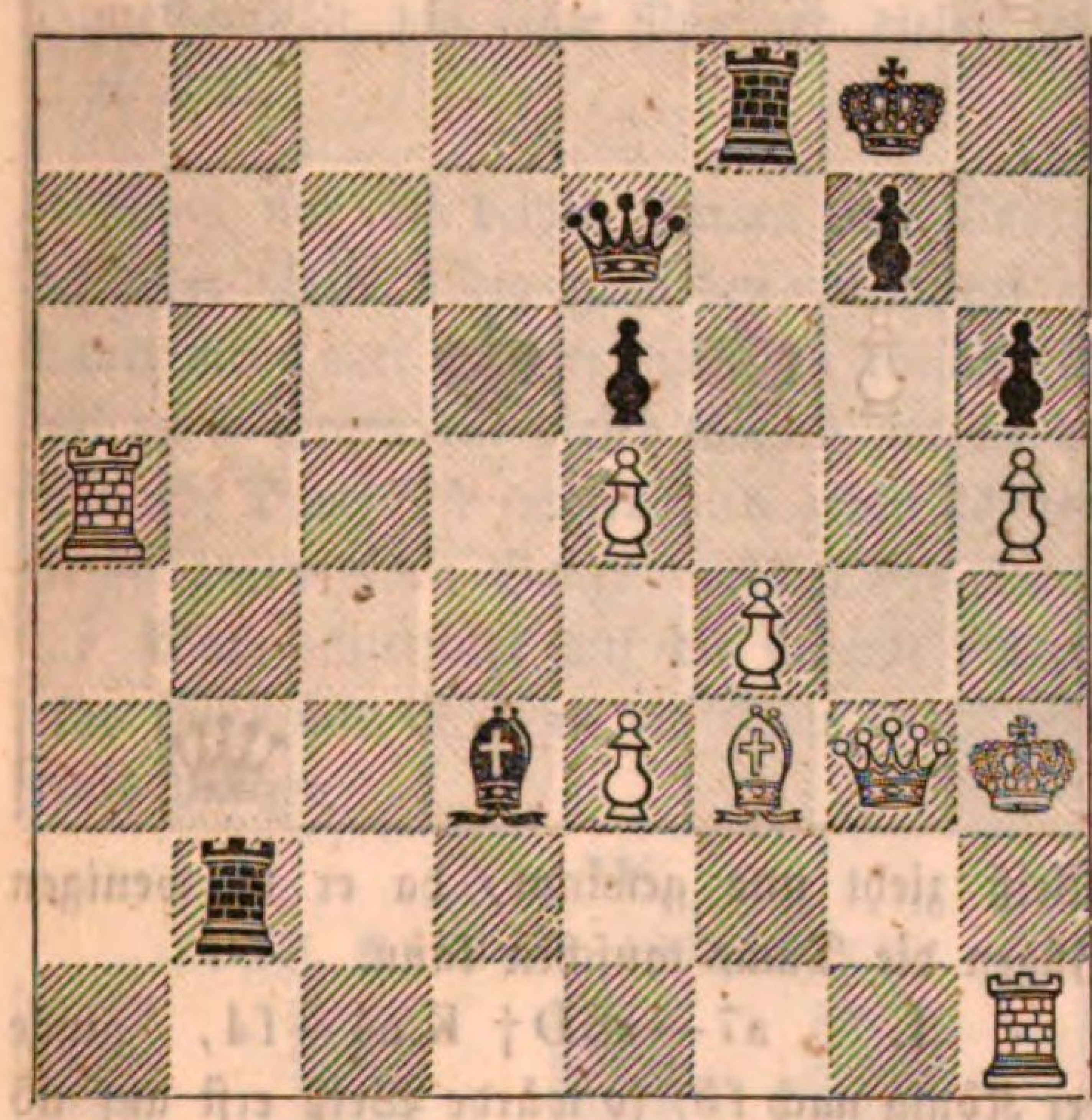
Abschnitt II.

Die Dame gegen andere Figuren.

§. 1. König, Dame u. verschiedene Steine gegen König, Dame und Steine.

Alle Steine haben eine größere oder geringere Kraft, je nachdem ihre Stellung im Spiele gerade mehr oder minder vortheilhaft ist. Es lassen sich aber hierüber keine allgemeinen Regeln aufstellen und wir wollen nur die folgenden beiden Positionen als Beispiele dieser Art aufführen, um daran die Thätigkeit der Dame in Verbindung mit anderen Steinen zu zeigen.

No. I.



Schwarz ist am Zuge und macht entschieden remis, obgleich er um einen Bauer schwächer ist als Weiß.

1. . . . . . . L d3—f5†
2. L f3—g4 D e7—f7

3. D g3—h4, der richtige Zug ist 3. K h3—h4, denn zieht nun Schwarz g7—g5†, so schlägt Weiß diesen Bauer en passant; zieht hingegen Schwarz seine Dame nach b7, so geht Weiß D g3—f3 und das Spiel bleibt unentschieden.

3. . . . . . . D f7—b7
4. T h1—g1 D b7—f3†
5. D h4—g3 L f5—g4‡

— +

und Schwarz gewinnt.

Veränderung.

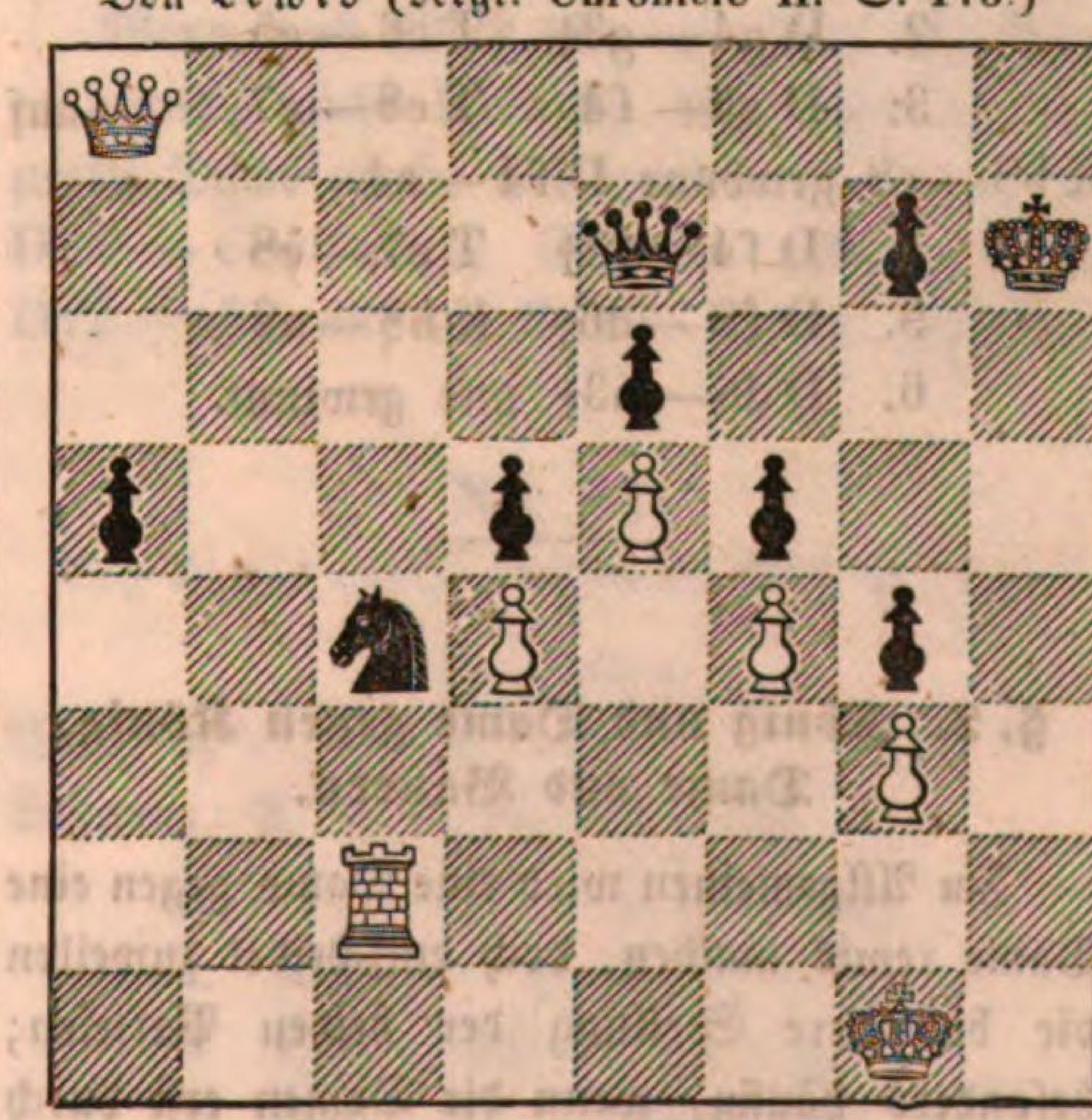
1. . . . . . . L d3—f5†
2. L f3—g4 D e7—f7
3. L g4—f5:, statt D g3—h4
3. . . . . . . D f7—h5‡
4. D g3—h4 T f8—f5:
5. T a5—a8† K g8—h7, nun droht Schwarz, seine Dame nach f3 oder e2 zu ziehen.
6. K h3—g3 D h5—g6†
7. D h4—g4 T b2—g2† und

— +

gewinnt die Dame und das Spiel.

No. II.

Von Lewis (vergl. Chronicle II. S. 173.)



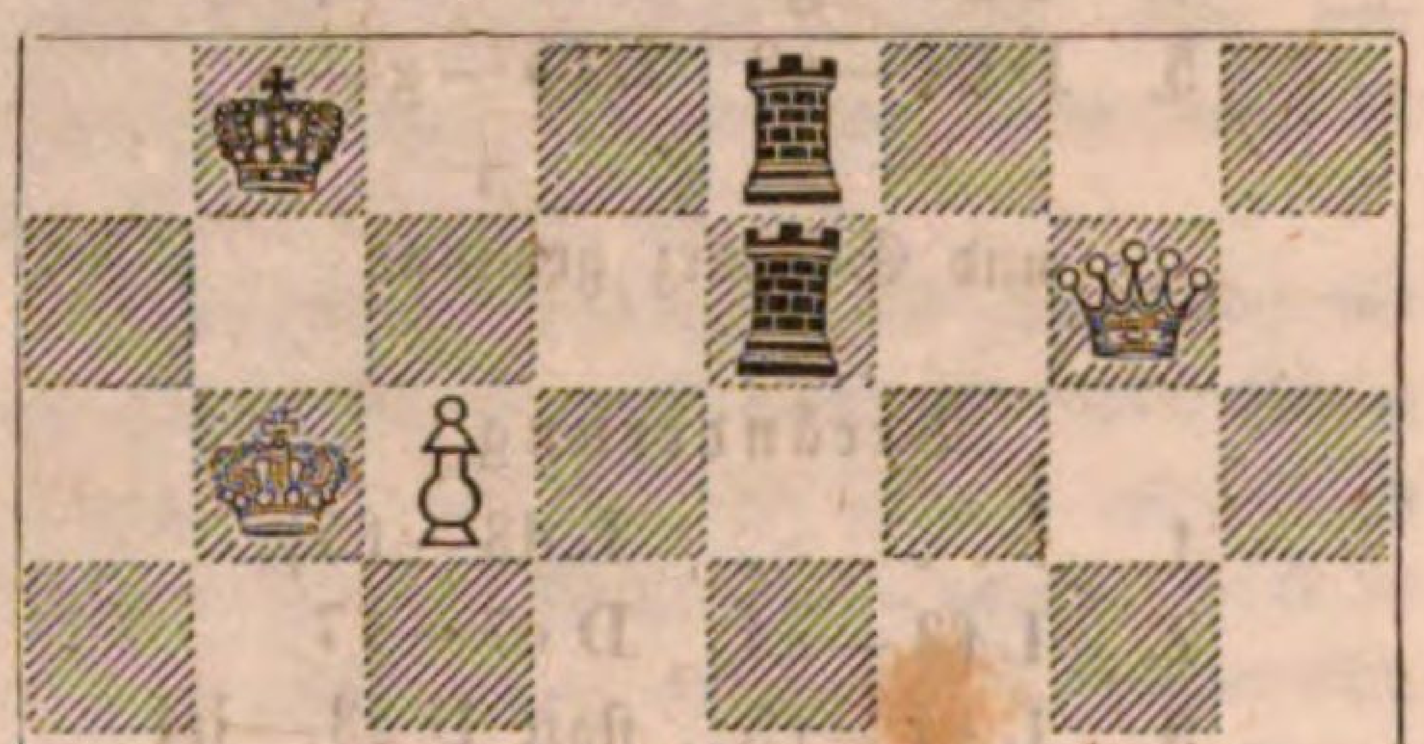
Weiß zieht und gewinnt.

1. T c2 — h2† K h7 — g6
2. D a8 — g8 S c4 — d2, dieser Zug geschieht, um nachher das Feld g5 decken zu können, auf welchem der Thurm durch T h2 bis h5 — g5 ein gefährliches Schach zu geben droht.
3. T h2 — h8 S d2 — f3†
4. K g1 — f2 D e7 — d7
5. D g8 — h7† K g6 — f7
6. T h8 — g8 u. W. gewinnt offenbar.

\+ —

No. III.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 194.



Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. D g7 — g4 T e7 — f7 oder A. Ginge aber T e7 — e4, so gewönne 2. D g4 nach d7.
2. D g4 — c4 T e8 — e7
3. D c4 — d5 K b8 — c8
4. D d5 — a2 T e7 — a7
5. D a2 — g2 und gewinnt.

A.

1. . . . . . . T e7 — e6
2. D g4 — g3† T e6 — e5
3. D g3 — f4 T e8 — e7, auf K b8 — c8 gewönne D f4 — a4.
4. D f4 — f8† T e7 — e8
5. D f8 — d6† K b8 — a8
6. D d6 — a3† und gewinnt.

———

§. 2. König und Dame gegen König, Dame und Bauern.

Im Allgemeinen wird eine Dame gegen eine Dame remis machen, doch entscheidet zuweilen die besondere Stellung der beiden Parteien; besonders häufig, wenn die Damen erst durch vorrückende Bauern erlangt werden:

No. I.

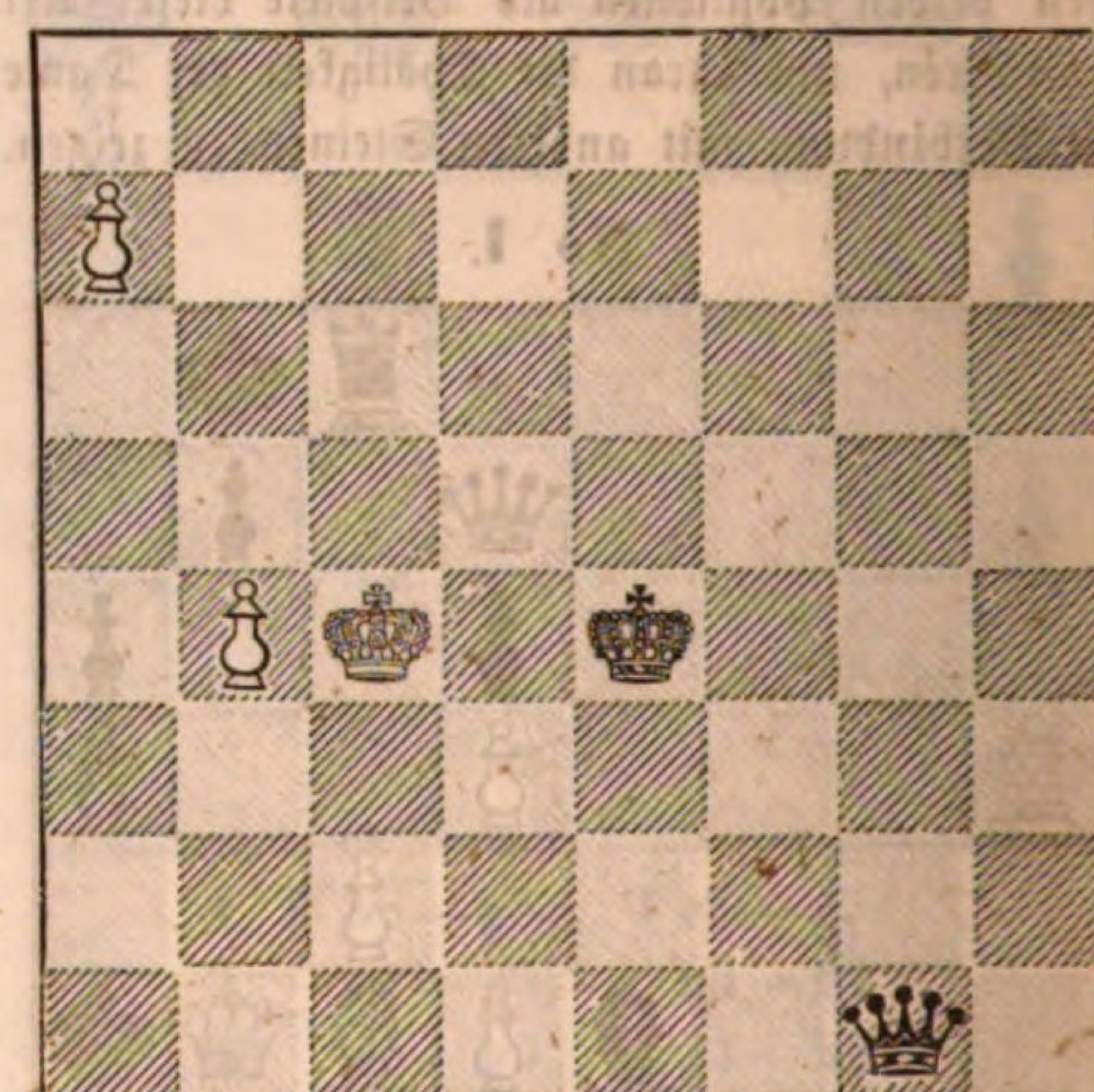
Damiano (ohne Jahreszahl) Blatt 17.



1. . . . . . . f5 — f4
2. a4 — a5 f4 — f3
3. a5 — a6 f3 — f2
4. a6 — a7 f2 — f1 D
5. a7 — a8 D D f1 — b1†
6. K b4 — a5 D b1 — a1†

— +

No. II.



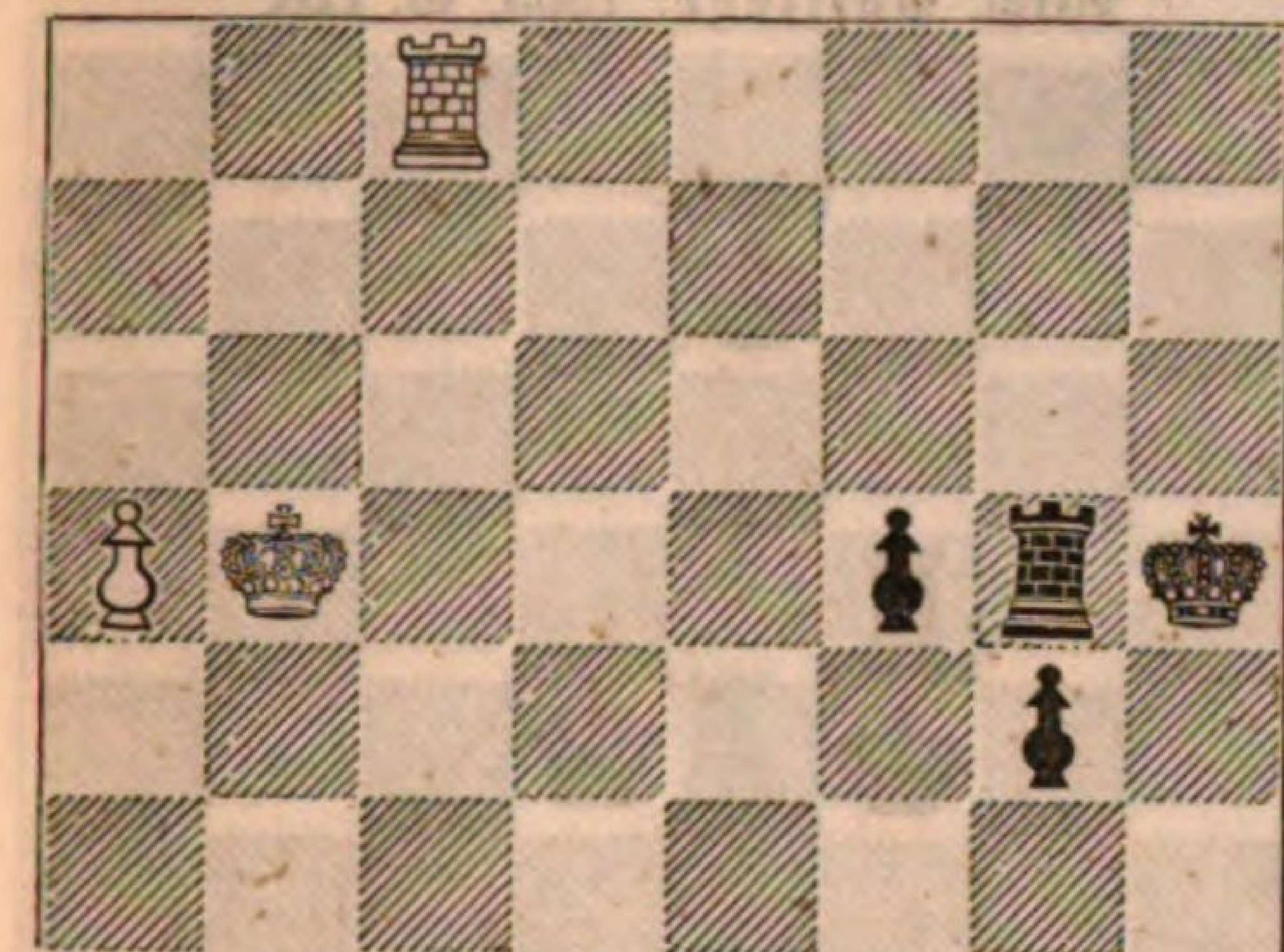
Weiß zieht und gewinnt, da er in wenigen Zügen die Dame tauschen kann.

1. a7 — a8 D† K e4 — f4, ginge der König nach f5, so würde Weiß erst auf d5 Schach bieten und dann entweder die Dame tauschen, oder sie umsonst gewinnen.
2. D a8 — f8† K f4 — e4
3. D f8 — e7† K e4 — f3, ginge der König nach f4, so würde Weiß auf f7 Schach geben.
4. D e7 — f6† K f3 — e4
5. D f6 — e6† K e4 — f3
6. D e6 — f5† K f3 — e2
7. D f5 — e4† und Weiß gewinnt.

\+ —

No. III.

Vergl. Rievelt Fig. 102—104, nur steht dort auf dem Felde g5 ein schwarzer Laufer; die Ausführung des Spieles ist aber die hier angegebene.



1. T c8—h8† K h5—g6
2. T h8—g8† K g6—f6
3. T g8—g5: K f6—g5:
4. a5—a6 g4—g3
5. a6—a7 g3—g2
6. a7—a8D g2—g1D
7. D a8—g8†

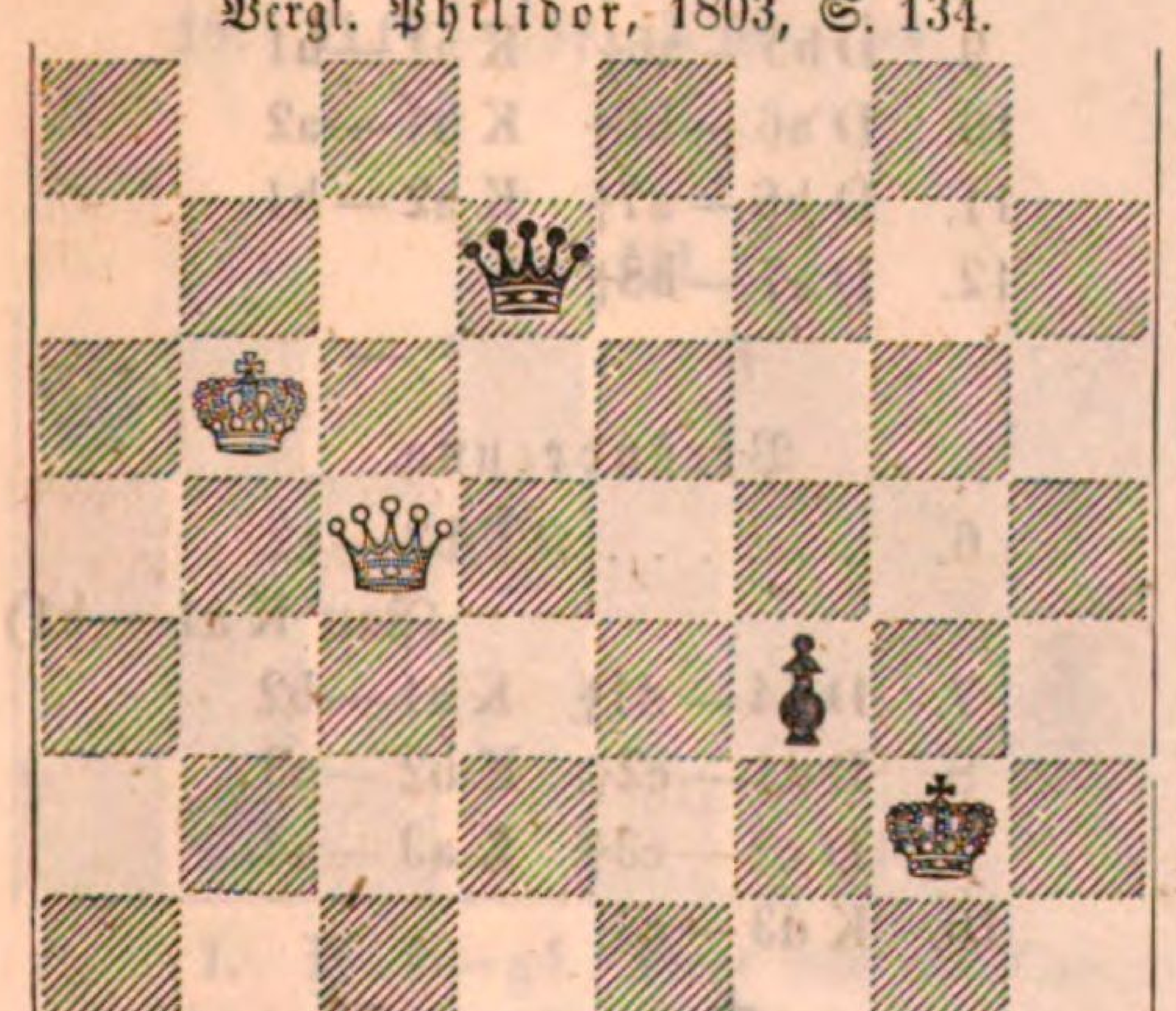
\+ —

Ein Spiel mit Dame und Laufer gegen Dame enthält die letzte Nummer dieses Abschnitts II.

Sind nur die beiden Damen und Bauern auf jeder Seite übrig geblieben, so pflegt ein Bauer mehr oder weniger nichts zu entscheiden, und zwar wegen der vielen Schach, welche die feindliche Dame fast immer wird geben können. Selbst gegen einen Bauer, welcher von Dame und König unterstützt auf die siebente Felderreihe vorgerückt ist, kann die Dame allein noch remis machen:

No. IV.

Vergl. Philidor, 1803, S. 134.



1. . . . . . . f3—f2

Weiß sucht nun immer Schach zu geben, oder, falls dies nicht mehr angeht, sich mit der Dame so zu stellen, daß der Bauer nicht vorrücken darf. Den König darf Weiß aber nicht heran bringen, weil sonst leicht, wie in der nachfolgenden Stellung, die schwarze Dame auf ein Schach zwischensetzen könnte und selbst zugleich Schach gäbe, in welchem Falle dann der nothwendig erfolgende Damentausch dem Weißen die Partie kosten würde.

2. D c4—g4† D d6—g3
3. D g4—e4† K g2—g1
4. D e4—d4, damit der Bauer nicht vorrücke.
4. . . . . . . K g1—h2
5. D d4—h8† D g3—h3
6. D h8—e5† K h2—g1
7. D e5—g5† D h3—g2
8. D g5—e3 u. macht offenbar remis.

= =

No. V.

Vergl. Allgaier, 1823, S. 153.



Wenn auch Weiß hier am Zuge ist, kann er dennoch nicht hindern, daß Schwarz eine zweite Dame mache und gewinne, denn auf 1. D c4 — c7† würde Schwarz antworten: 1. D f2—g3† und die Damen werden getauscht.

No. VI.

Von Lewis (vergl. Palamède 1837 S. 529).

Stellung:

Weiß: K b7, D h3.

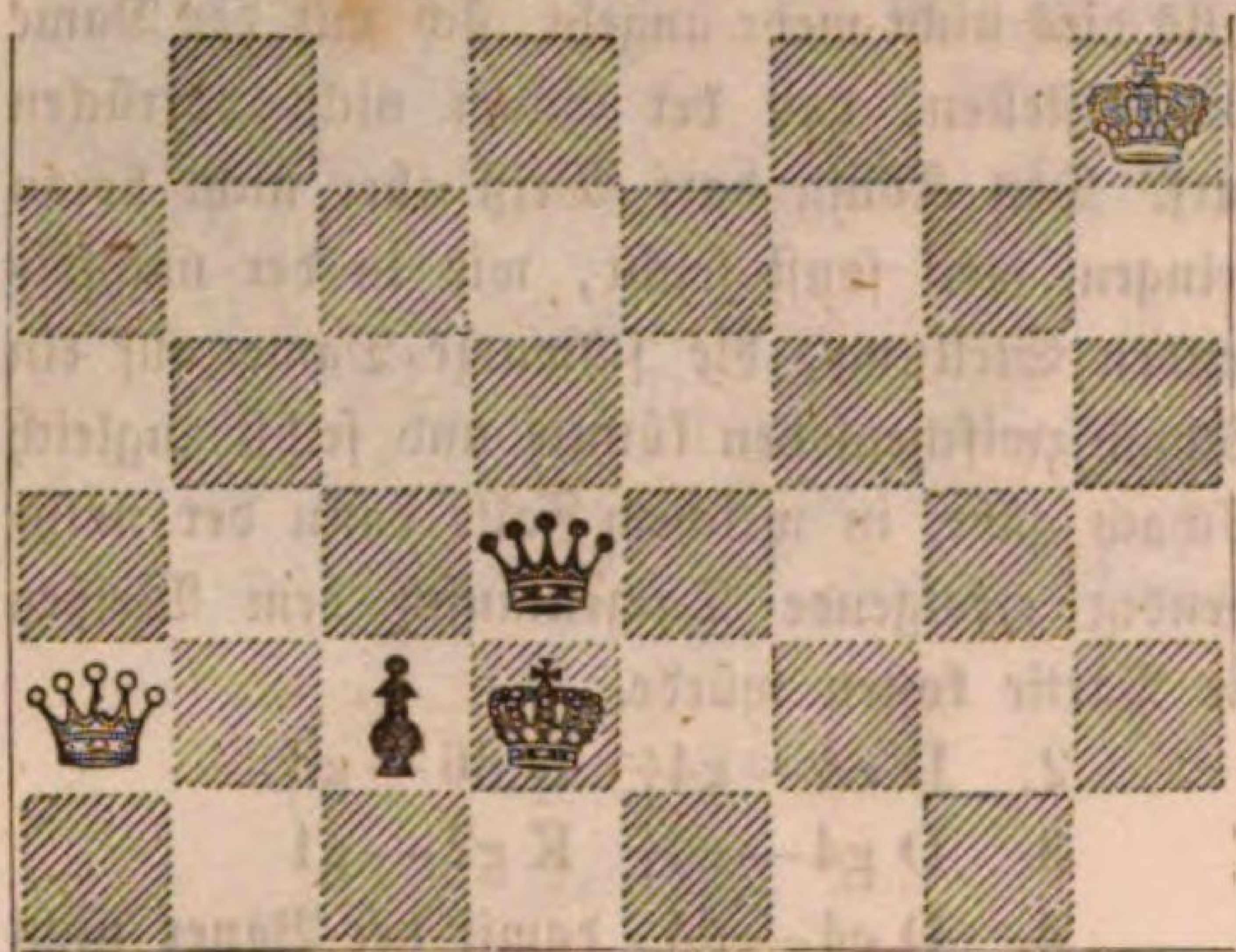
Schwarz: K f1, D e2, Bauer g2.

1. . . . . . . D e2—e4†
2. K b7— K f1—f2
2. D h3—h2 D e4—g4
4. K D g4—g3

— +

No. VII.

Von Lewis (vergl. Chess Problems S. 78).



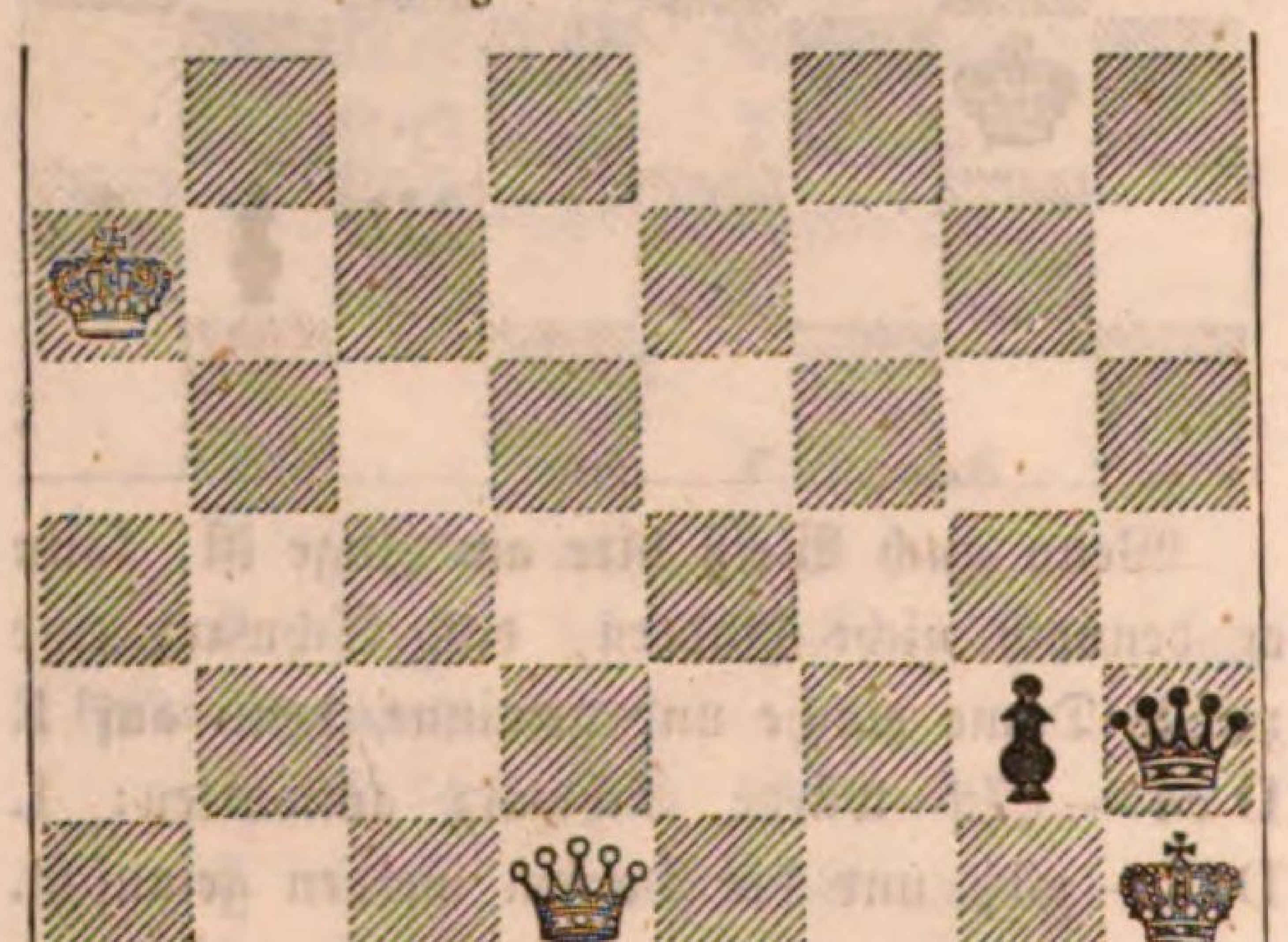
Auch in dieser Position wird Schwarz, wenn er den ersten Zug hat, gewinnen.

1. . . . . . . Dd3 — b5
2. Kh6 — g6 Kd2 — d1
3. Da2 — a1† c2 — c1D und gewinnt. — +

Es giebt aber auch Positionen, in welchen eine Dame selbst gegen zwei ein immerwährendes Schach geben kann:

No. VIII.

Vergl. Lolli S. 259.



Setzt Schwarz nun die Dame h2 — g1 zwischen, so giebt Weiß auf h5 Schach und nachher wieder auf d1. Macht Schwarz aber eine zweite Dame, so:

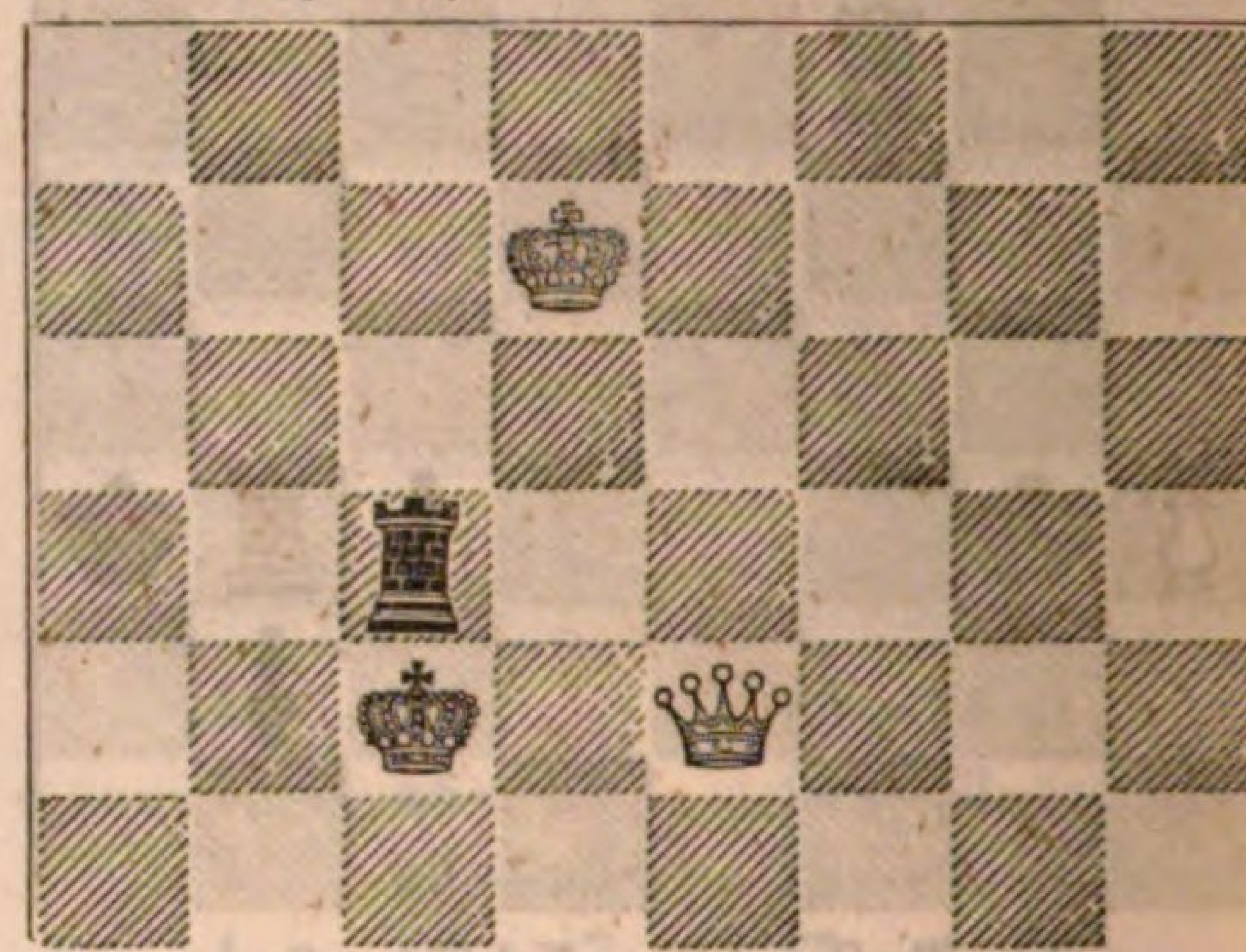
1. . . . . . . g2 — g1D
2. Dd1 — f3† Dh2 — g2
3. Df3 — h5† Dg1 — h2
4. Dh5 — d1† Dg2 — g1
5. Dd1 — f3† u. s. w.

= =

§. 3. König und Dame gegen König und Thurm.

No. I.

Vergl. Philidor, 1803, S. 128.



1. . . . . . . Kc4 — b3
2. Kd7 — d6 Tc5 — c2 geht Tc5 — c4 so folgt 3. De4 — e1 und der weiße König kommt heran.
3. Kd6 — d5, das Schach wäre nutzlos, während der König noch entfernt ist.
3. . . . . . . Kb3 — b2, bei 3. Tc2 — c1 gewinnt 4. De4 — f3 eine Linie.
4. Kd5 — d4 Kb2 — a1 um sich pat setzen zu lassen, wenn Weiß den Thurm nimmt.
5. Kd4 — d3 Tc2 — b2
6. De4 — a4† Ka1 — b1 oder der Thurm setzt, wie in der Veränderung, zwischen.
7. Kd3 — c3, hierdurch zwingt man den Thurm, sich vom Könige zu entfernen. Hätte aber Weiß den Zug in dieser Position, so würde er durch Da4 — e4† und nachher auf a8 oder h1 Schach leicht ein Tempo gewinnen.
7. . . . . . . Tb2 — h2
8. Da4 — b5† Kb1 — a1
9. Db5 — a6† Ka1 — b1
10. Da6 — b6† Kb1 — a2
11. Db6 — a7† Ka2 — b1
12. Da7 — b8†

\+ —

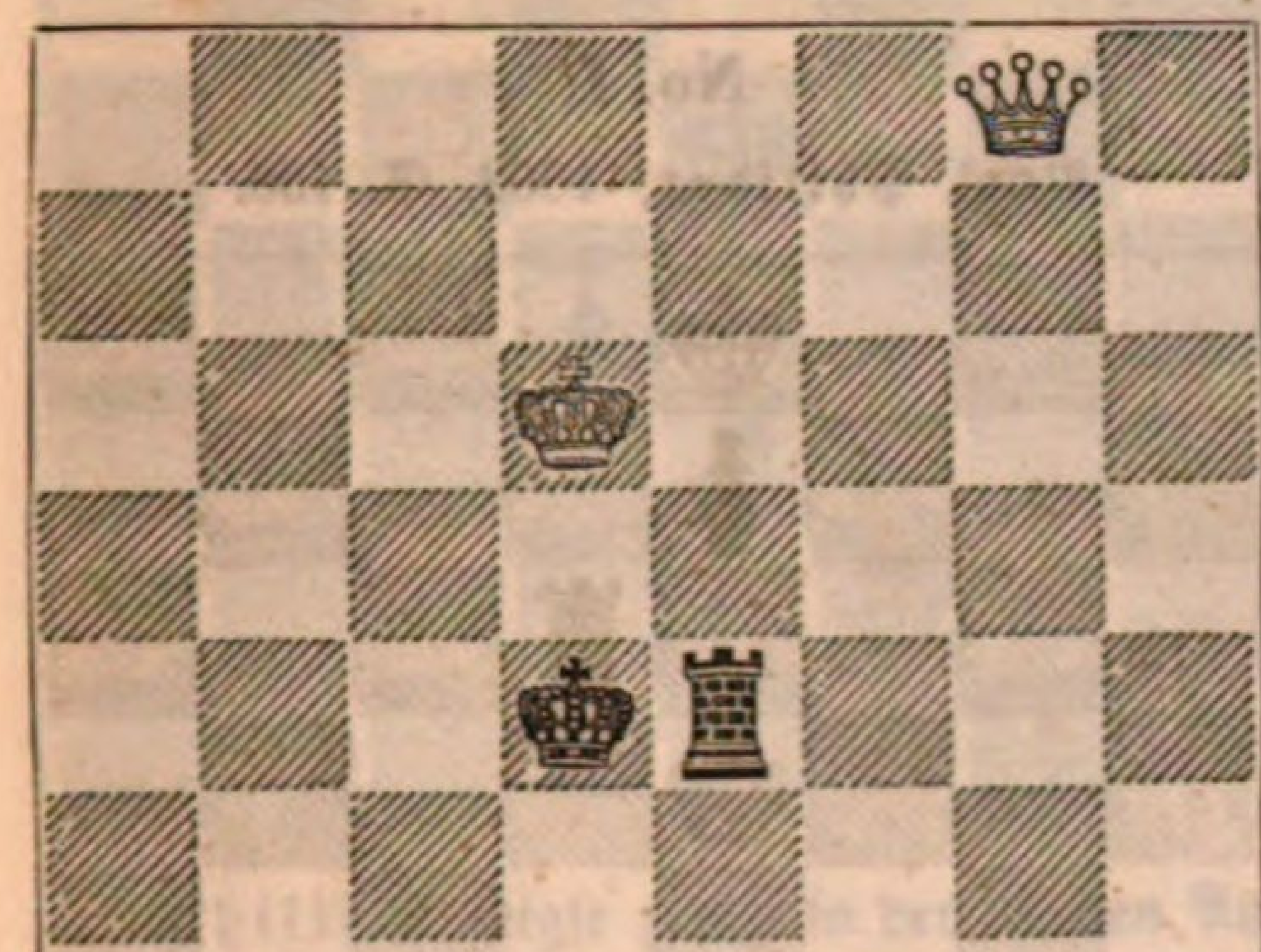
Veränderung.

6. . . . . . . Tb2 — a2 (statt Ka1 — b1)
7. Da4 — d1† Ka1 — b2
8. Dd1 — c2† Kb2 — a3
9. Dc2 — c3† Ka3 — a4
10. Kd3 — c4

\+ —

Um noch ein Beispiel anzuführen, wie man den König an den Rand bringt.

No. II.



1. D g8 — b3 T e4 — f4
2. D b3 — d5† K d4 — e3
3. K d6 — e5 T f4 — f3
4. D d5 — d4† K e3 — e2
5. K e5 — e4 T f3 — f2
6. D d4 — d3† K e2 — e1
7. D d3 — b1†, bei König nach e3, erlangte Schwarz durch T f2 — f3† ein Pat.
7. ...... K e1 — d2
8. D b1 — b2† K d2 — e1
9. D b2 — c1† K e1 — e2
10. D c1 — g1 T f2 — f6, die anderen Felder sind nicht besser.
11. D g1 — g4† K e2 — f1
12. K e4 — e3 T f6 — f2
13. D g4 — h3† K f1 — g1
14. D h3 — g3† K g1 — h1, setzte der Thurm vor, so gab die Dame auf e1 Schach und dann zog K e3 — f3.
15. D g3 — h4† T f2 — h2
16. D h4 — e1† K h1 — g2
17. D e1 — f2† K g2 — h3
18. D f2 — f3† K h3 — h4

\+ —

No. III.



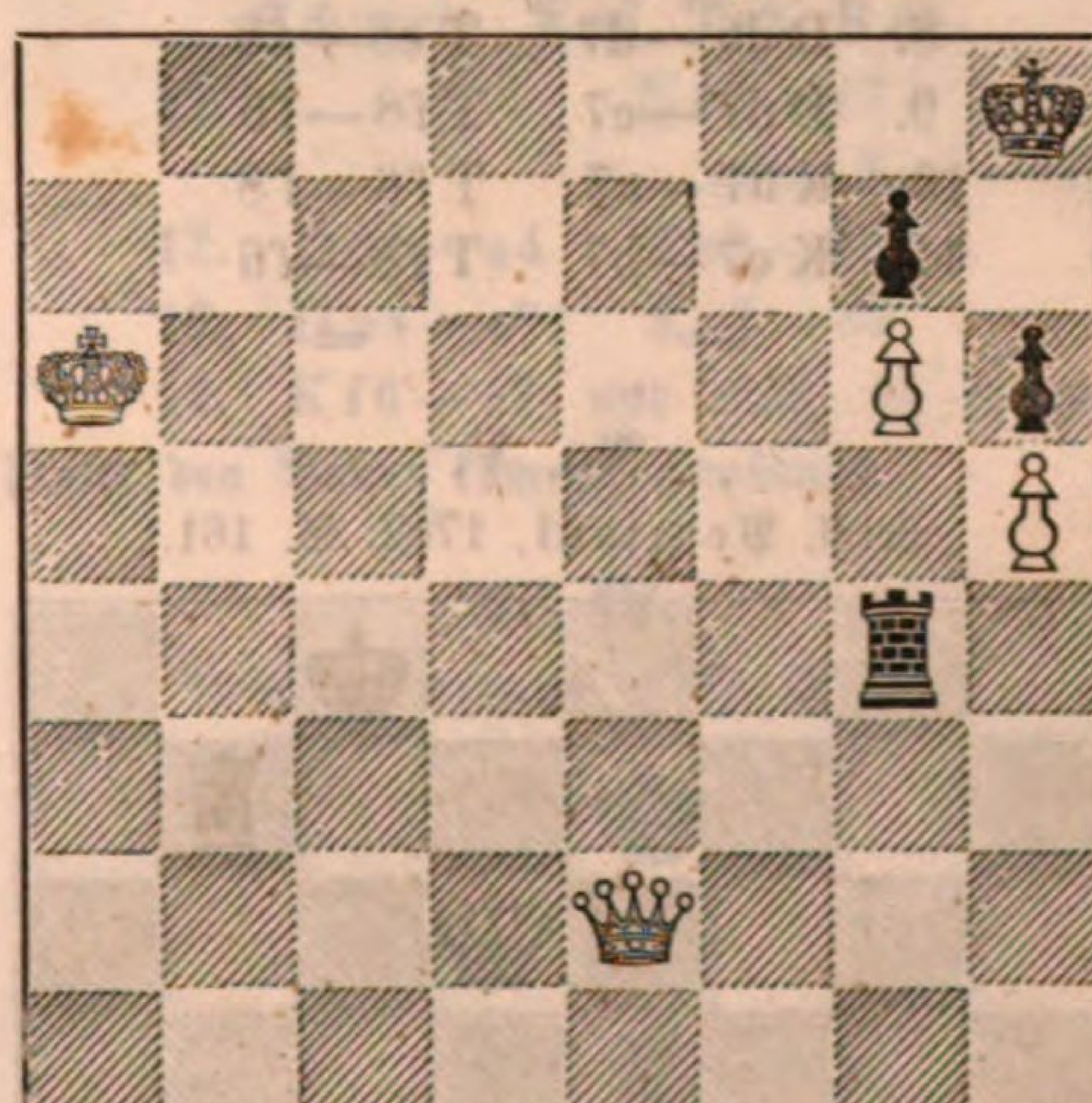
1. D a4 — g4. Geht nun der Thurm nach h7, so gewinnt D g4 — f5, zieht aber:

1. ...... T h2 — c2
2. D g4 — d1† T c2 — c1
3. D d1 — b3† K b1 — a1
4. D b3 — a4† K a1 — b2
5. K d3 — d2 T c1 — b1 das einzige Feld, auf dem der Thurm nicht sogleich durch Schach verloren geht, nun aber muß Weiß erst ein Tempo zu gewinnen suchen, so daß Schwarz aus dieser Position zuerst zu ziehen gezwungen wird.
6. D a4 — b5† K b2 — a2
7. D b5 — a6† K a2 — b3
8. D a6 — a5 T b1 — b2†
9. K d2 — d3 T b2 — b1 auf jedem andern Felde ginge der Thurm durch ein Schach verloren.
10. D a5 — b5† K b3 — a2
11. D b5 — a4† K a2 — b2
12. K d3 — d2

\+ —

No. IV.

Von J—B—n, Temple (vergl. Chronicle II. S. 174 u. S. 3.)



Weiß gewinnt, auch wenn Schwarz am Zuge ist.

1. ...... T g4 — a4†
2. K a6 — b7, wir werden nachher in der Veränderung zeigen, daß Schwarz remis machen würde, sobald er mit seinem Thurme auf die unterste Reihe gelangen könnte.
2. ...... T a4 — b4†
3. K b7 — c7 T b4 — c4†
4. K c7 — d7 T c4 — d4
5. K d7 — e8 T d4 — c4
6. D e2 — e6 T c4 — f4, ginge der Thurm nach a4, zieht Weiß 7. D e6 — c8.

7. D e6 — e7 T f4 — f2, zöge der Thurm nach f6, so würde ihn Weiß nehmen.

8. D e7 — c5 T f2 — f6, Schwarz kann auch auf e2 und d2 Schach bieten, Weiß kommt aber dann mit dem Könige nach c7 und gewinnt ebenfalls.

9. K c8 — d7 K h8 — g8
10. D c5 — d5† K g8 — h8
11. D d5 — a8† und gewinnt.

\+ —

Veränderung.

1. . . . . . . T g4 — a4†
2. K a6 — b6, statt K a6 — b7
2. . . . . . . T a4 — a8
3. K b6 — b7 T a8 — d8
4. D c2 — e7 T d8 — g8

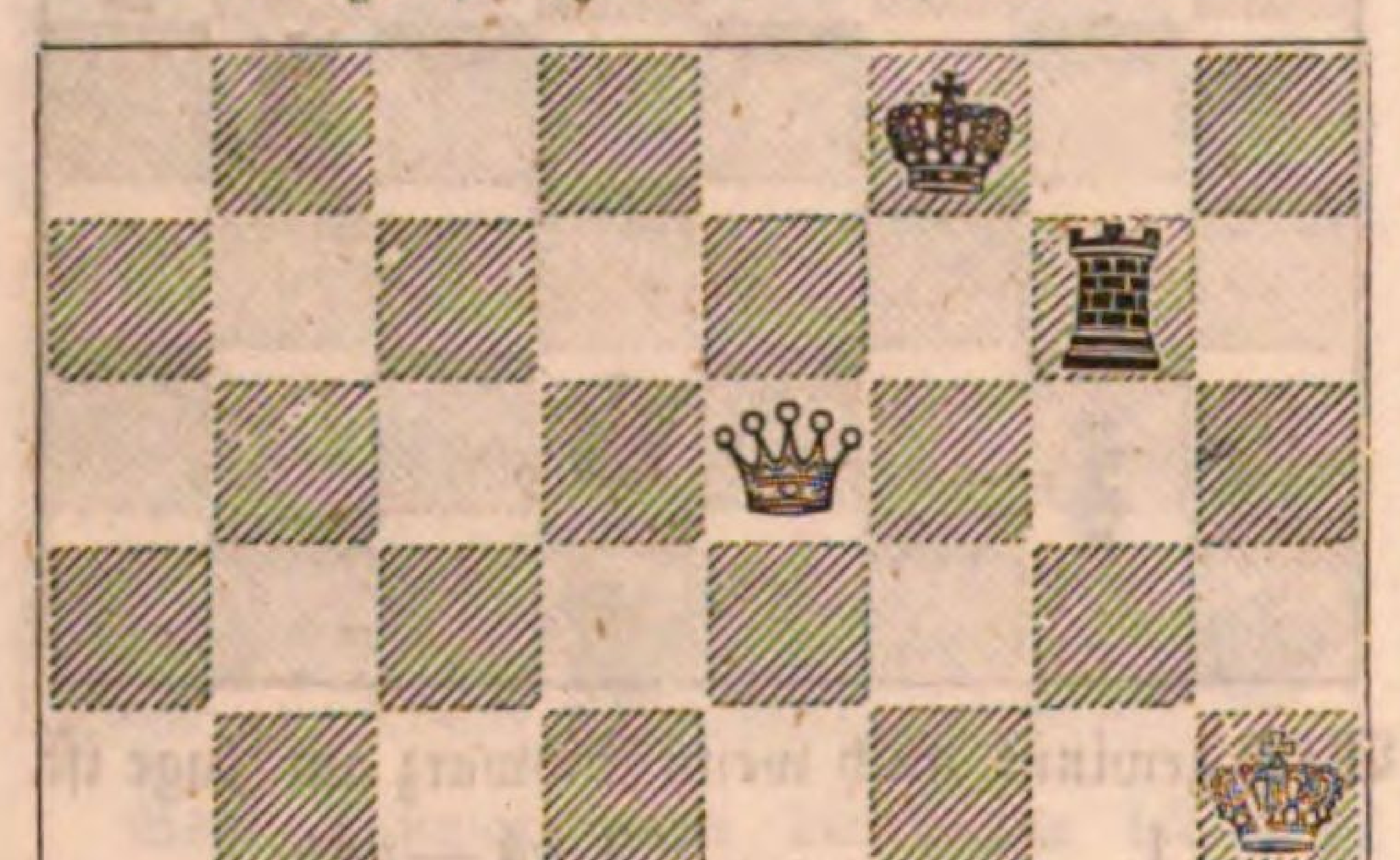
Wäre nun nicht Weiß, sondern Schwarz am Zuge, so würde Weiß gewinnen, da es aber nicht möglich für Weiß ist, ein Tempo zu gewinnen, so bleibt das Spiel unentschieden.

5. D e7 — c5 T g8 — d8
6. D c5 — b4 T d8 — e8
7. D b4 — d6 K h8 — g8
8. D d6 — d7 T e8 — f8
9. D d7 — e7 T f8 — f6
10. K b7 — c7 T f6 — f8
11. K c7 — b7 T f8 — f6

= =

No. V.

Vergl. Ponziani, 1782, S. 161.



Schwarz macht remis.

1. . . . . . . T g7 — h7†
2. K h4 — g5 T h7 — g7†
3. K g5 — h6 T g7 — h7†
4. K h6 — g6 T h7 — h6†

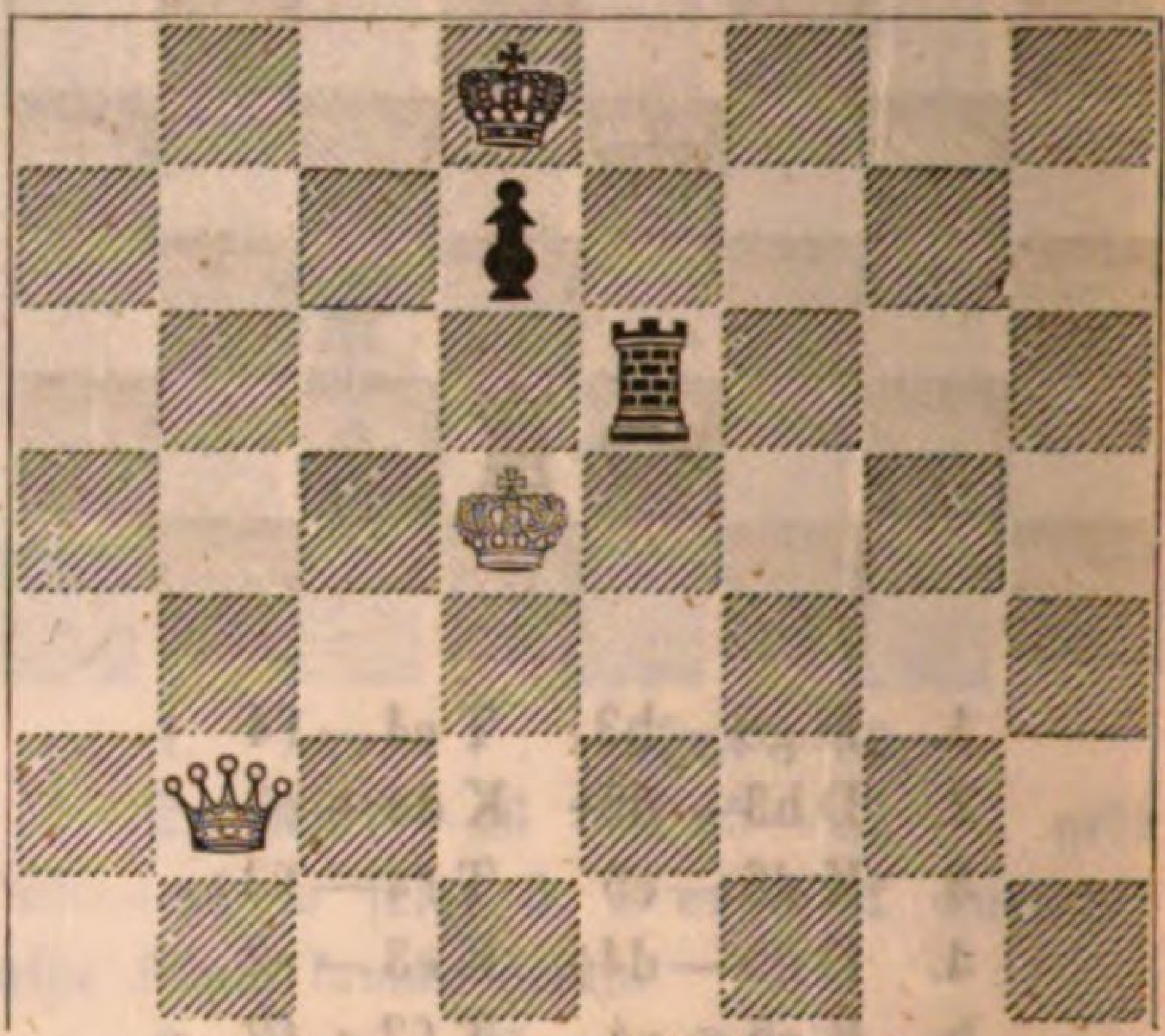
= =

§. 4. König und Dame gegen König, Thurm und Bauer.

Die Dame pflegt auch gegen Thurm und Bauer gewöhnlich zu gewinnen, falls dieser Bauer schon einen Schritt vorgerückt, oder ein unbewegter Thurmbauer ist.

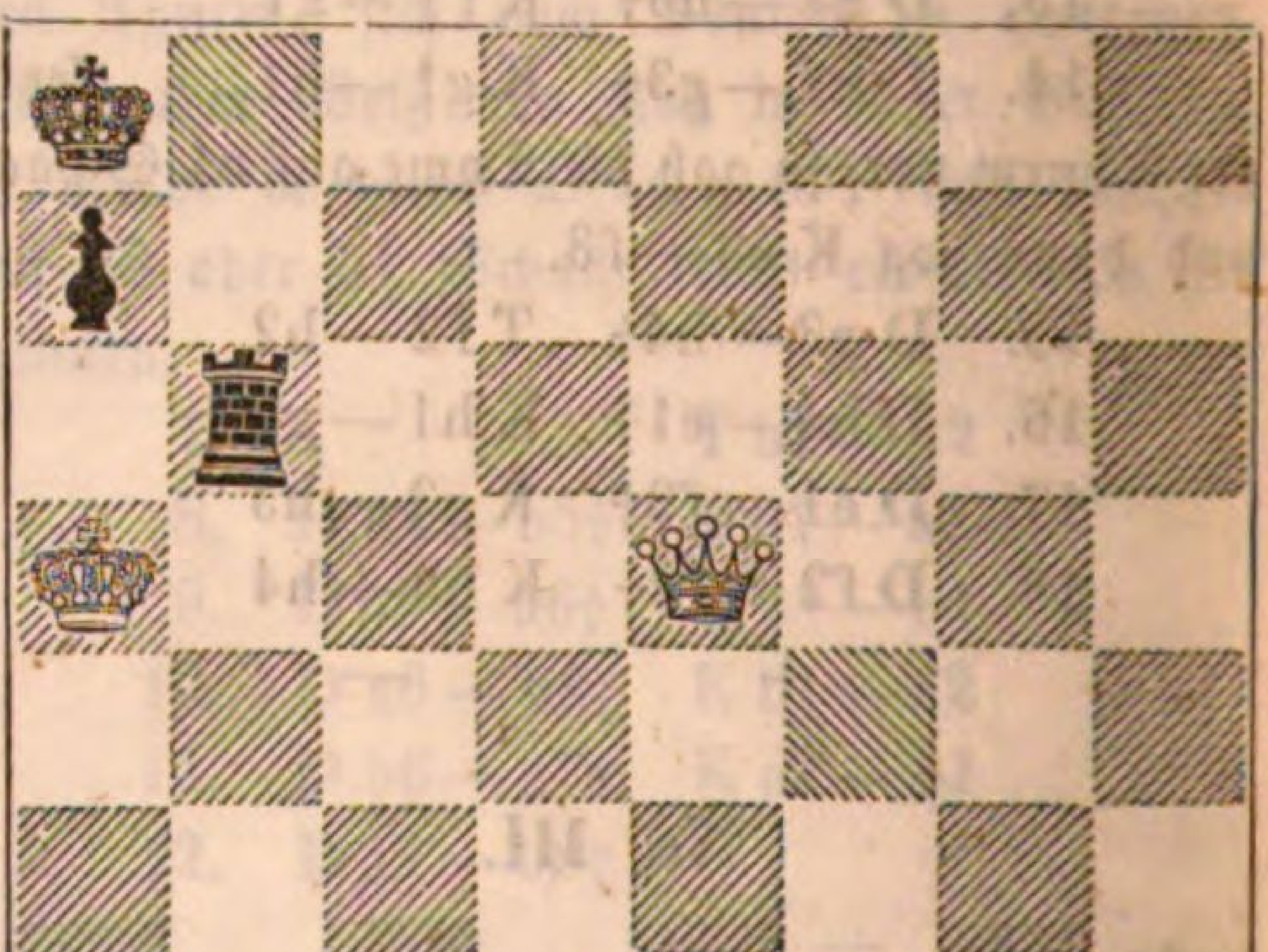
No. I.

Vergl. Philidor, 1803, S. 130.



1. D b3 — b8† K d8 — e7
2. D b8 — g8 T e6 — c6
3. K d5 — e5 T c6 — e6†
4. K e5 — d5 und man sieht, daß es nicht möglich ist, den König über die Linie 6 zu bringen, oder die feindlichen Steine zu trennen. Dasselbe gilt auch für die Laufer= und Springerlinie; ein Thurmbauer würde aber verlieren.

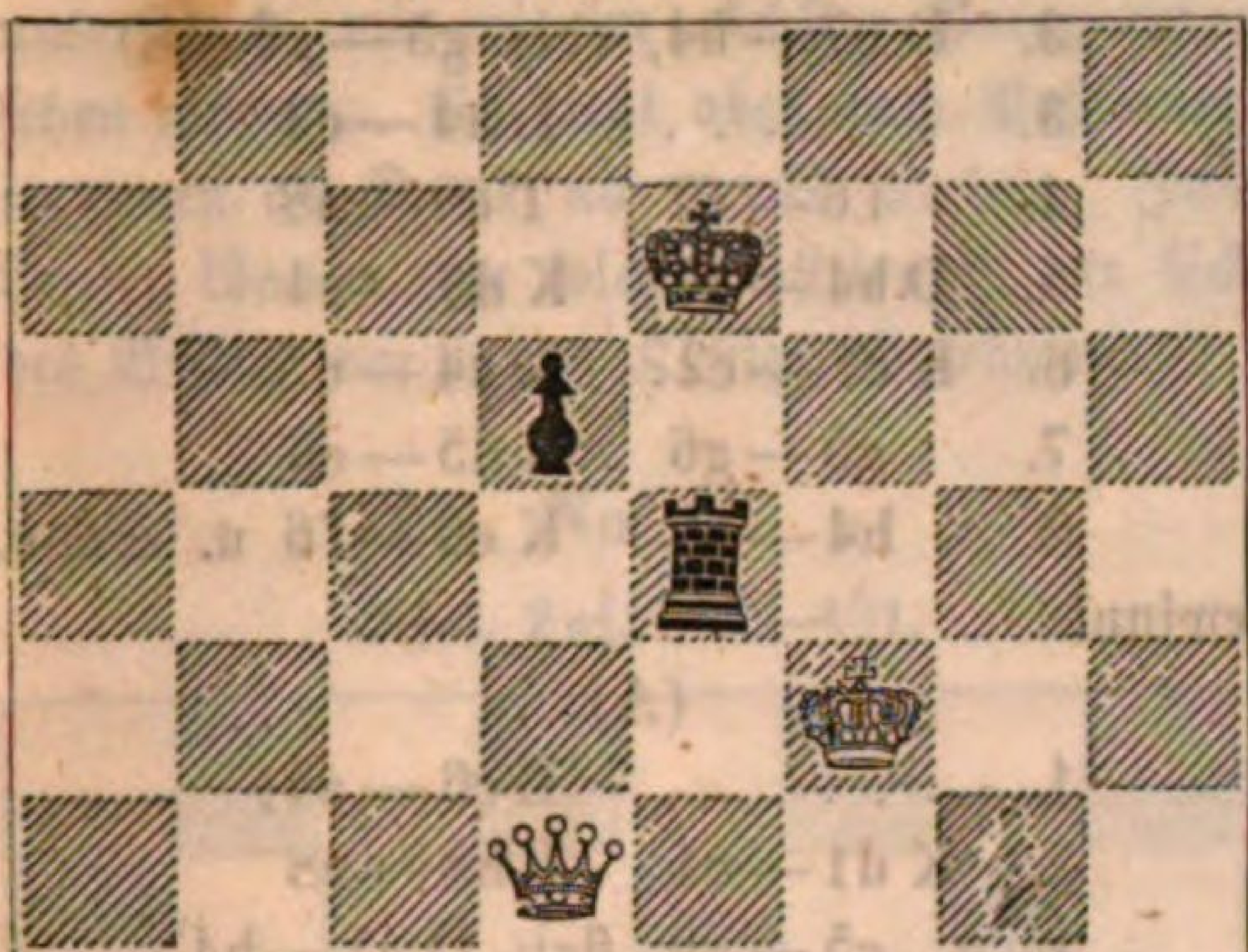
No. II.



1. D e5 — d5† K a8 — b8
2. D d5 — d7 K b8 — a8, zieht der Thurm z. B. nach b1, so gewinnt ihn die Dame durch Schach.
3. D d7 — c8† T b6 — b8
4. D c8 — c6† T b8 — b7
6. K a5 — a6 K a8 — b8
6. D c6 — b7† Mat.

No. III.

Vergl. Philidor, 1803, S. 130.



Philidor zeigte zuerst in der zweiten Auflage seiner Analyse, daß man hier das Mat erzwingen könne. Seine Ausführung ist sehr scharfsinnig. Man muß, um zum Ziele zu gelangen, mit dem eigenen König hinter den Bauer kommen, und ihn dann doppelt angreifen. Dazu ist nun aber erforderlich, daß man den feindlichen König zwinge, vor den Bauer zu gehen, und den Thurm, die fünfte und die e-Reihe zu verlassen, damit der weiße König sich dem Bauern nähern könne.

1. Dd3—h7† Ke7—e6, ginge der König nach d8, so folgt:

1. ...... Ke7—d8
2. Dh7—f7 Te5—c5
3. Df7—e6 Kd8—c7
4. De6—e7† Kc7—c6 und der König ist doch auf die 6te Linie getrieben.

2. Dh7—c7 Te5—c5

3. Dc7—d8, dies ist die Position, welche Weiß zu erlangen suchen muß, weil man nun den König nach d5 vor den Bauer treiben kann.

3. ...... Tc5—e5

5. Dd8—e8† Ke6—d5, ginge er nach f6, so kann Weiß durch De8—d7 und nachher Kf4—g4 über die 5. Linie mit dem Könige kommen.

5. De8—c8 Te5—e4†, zieht er den Thurm nach h5, so wird die Dame auf a8 Schach geben und mindestens den Bauer erobern.

6. Kf4—f5 Te4—e5†

7. Kf5—f6 Te5—e4, hätte er den König nach d4 gezogen, so rückte die Dame auf c6.

8. Dc8—f5 Te4—e5†

9. Df5—d3† Kd5—c5

10. Dd3—d2, Weiß muß jetzt nur noch den Uebergang über die Linie e erzwingen.

10. ...... Kc5—c6

11. Dd2—d4 Kc6—d7; s. über Kc7 die Veränderung.

12. Dd4—c4 Te5—c5 hätte er den Thurm entfernt, so würde ihn die Dame durch ein Schach zu gewinnen suchen.

13. Dc4—f7† Kd7—c6

14. Kf6—e7, endlich ist es dem Könige gelungen, hinter den Bauer zu kommen.

14. ...... Tc5—e5†
15. Ke7—d8 Te5—c5
16. Df7—d7† Kc6—d5
17. Kd8—e7 Tc5—c6
18. Dd7—f5† Kd5—c4
19. Ke7—d7 Tc6—c5
20. Df5—e4†

\+ —

Der König nimmt den Bauer und gewinnt, wie es in §. 3 vorher gezeigt ist.

Veränderung.

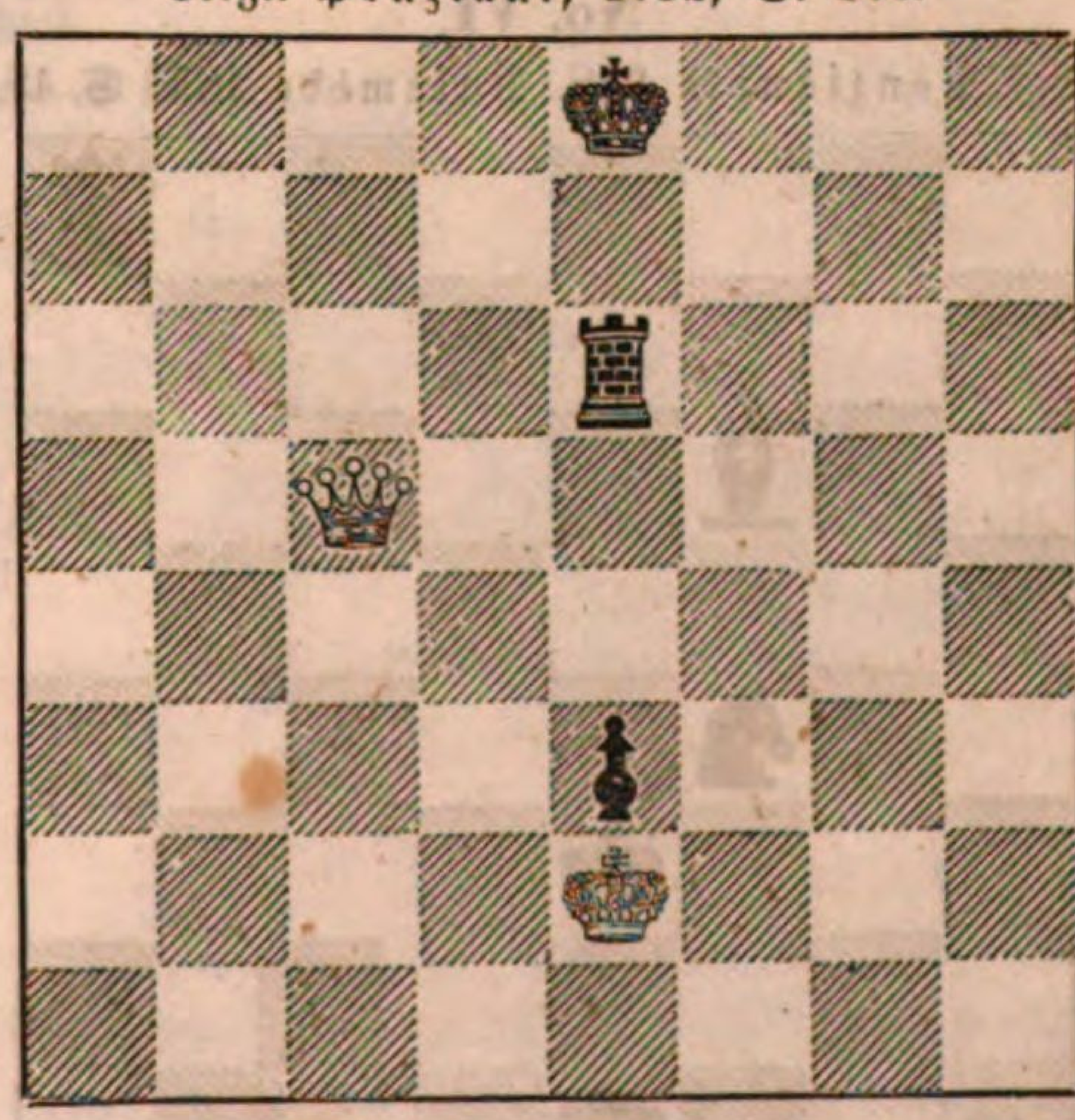
Weiß: Kf6, Dd4.

Schwarz: Kc6, Te5, Bd6.

11. ...... Kc6—c7 (statt Kc6—d7)
12. Dd4—a4 Te5—c5
13. Da4—a7† Kc7—c6
14. Kf6—e7 und muß, da er nun hinter den Bauer kommt, gewinnen.

No. IV.

Vergl. Ponziani, 1782, S. 162:



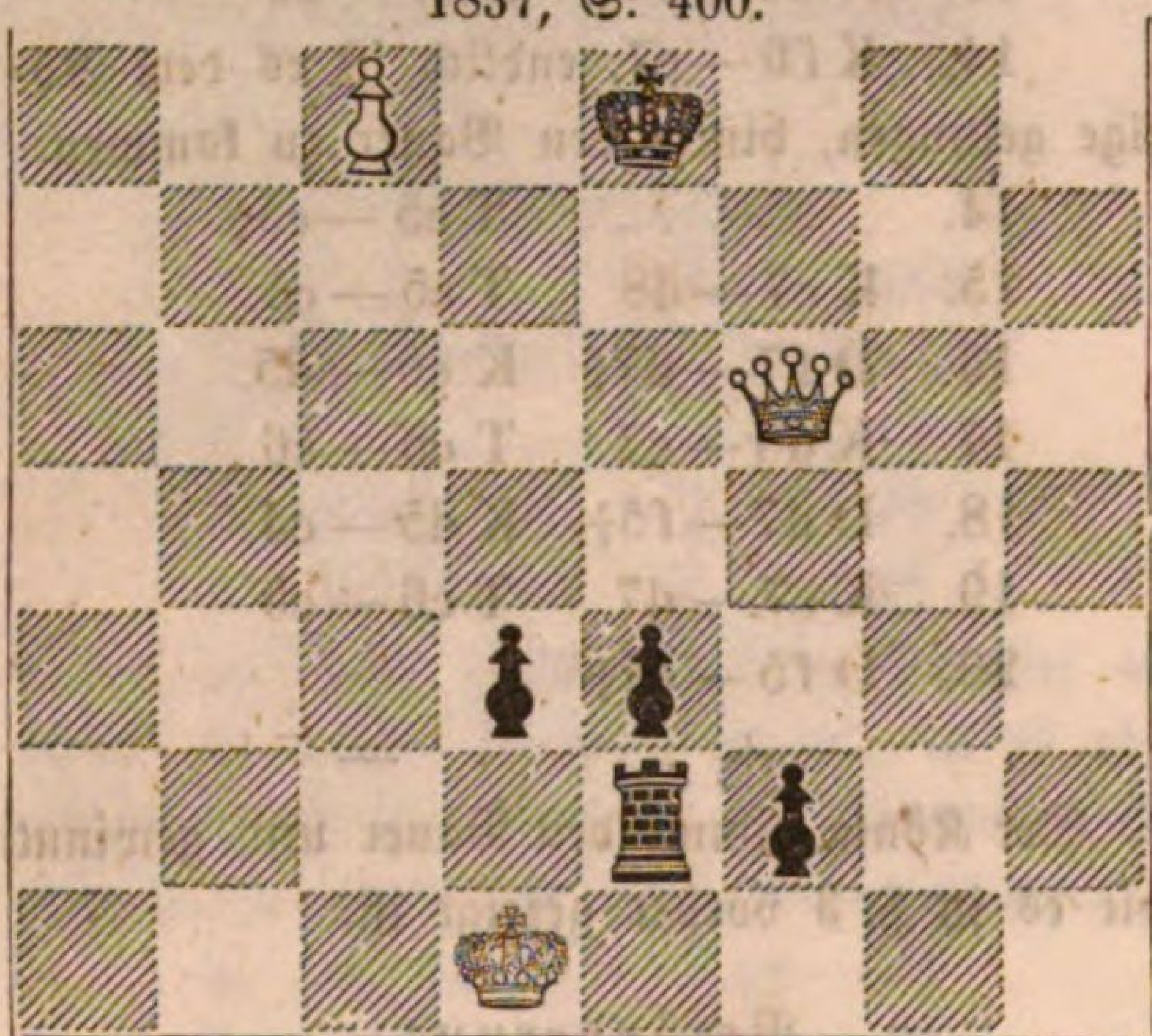
Indem sich Schwarz mit seinem Könige auf der ersten und zweiten Reihe hält, ohne

den Thurm von e6 wegzuziehen, macht er das Spiel unentschieden. Ähnlich kann es sich auch mit anderen Bauern gestalten; die Thurmbauern sind jedoch hier ebenfalls ausgenommen.

Ein Thurm mit zwei Bauern macht gegen die Dame das Spiel unentschieden.

No. V.

Von de la Bourdonnais (vergl. Palamede, 1837, S. 400.



Weiß zieht und gewinnt.

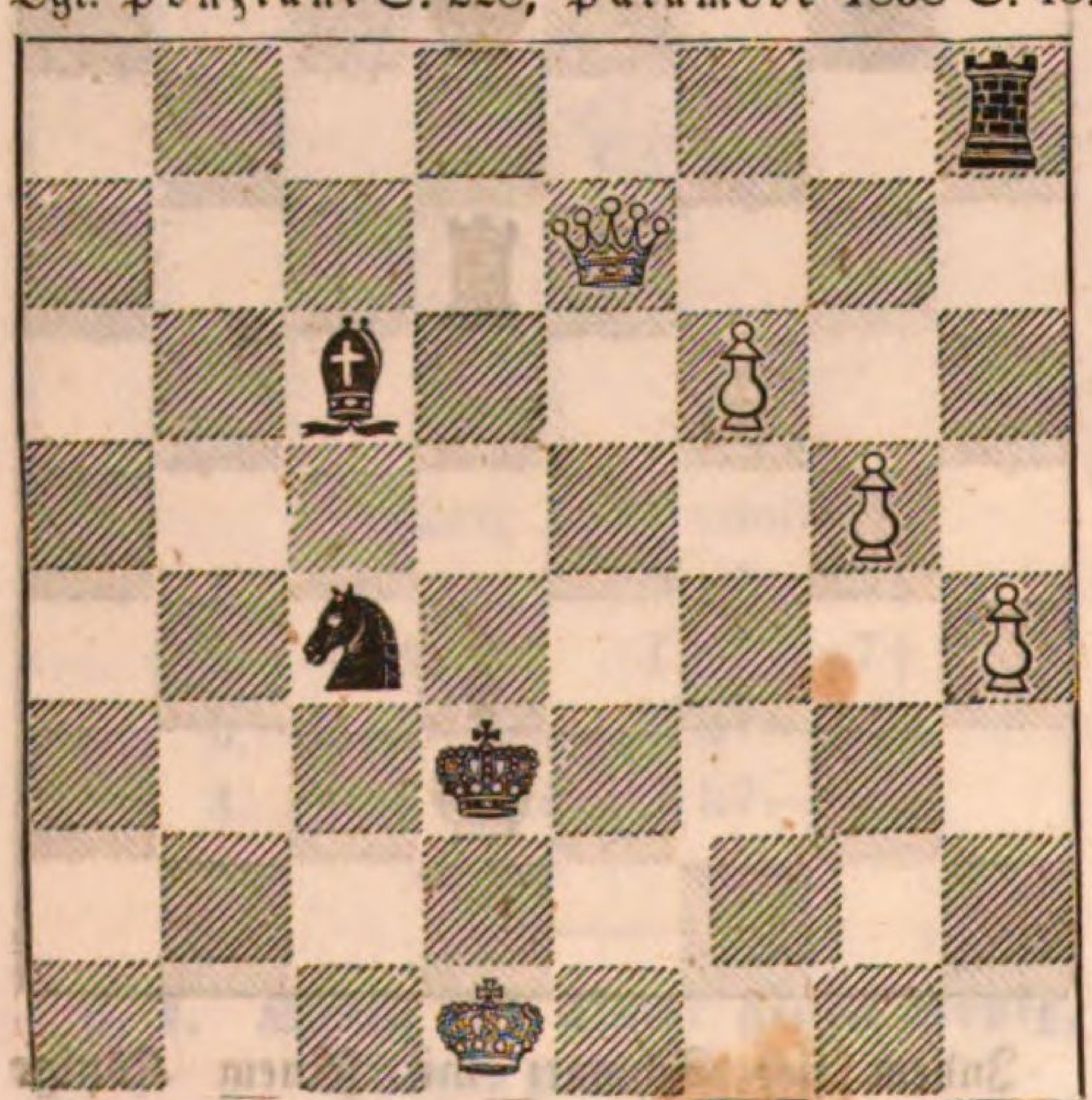
1. c7—c8S† Ke7—e8, ginge der König nach d8, so könnte Weiß den Bauer d3 und dann den Thurm nehmen.

2. Df5—g6† Ke8—f8
3. Dg6—f6† Kf8—g8
4. Sc8—e7† Kg8—h7
5. Df6—g6† Kh7—h8
6. Dg6—h6‡ Mat.

\+ —

No. VI.

Vgl. Ponziani S. 228, Palamède 1838 S. 48.



Schwarz ist am Zuge und gewinnt.

1. . . . . . . Lc6—a4†
2. Kd1—c1 Th8—e8
3. De7—b4, oder g5—g6 (A)
3. . . . . . . La4—c2
4. f6—f7 Te8—a8
5. Db4—c4† Kd3—c4:
6. Kc1—c2: Kc4—d5
7. g5—g6 Kd5—e6
8. h4—h5 Ke6—f6 u. Schw. gewinnt.

— +

(A)

1. . . . . . . Lc6—a4†
2. Kd1—c1 Th8—e8
2. g5—g6, statt De7—b4
3. . . . . . . Te8—e7:
4. f6—e7: Sc4—d6
5. g6—g7 La4—b3 u. Schw. gewinnt.

— +

§. 5. König und Dame, gegen König und beide Laufer.

Zwei leichte Steine werden gewöhnlich gegen die Dame verlieren, wenn sie zerstreut auf dem Brette stehen, oder wenn der König doch von ihnen entfernt werden kann, welches bei

Weiß: Kg4, Da4

	1.	2.	3.	4.
1.	Da4-d7† / Lg6-f7 1)	Kg4-f5 / Lf6-c3	Dd7-c7 / Lc3-d2 2)	Dc7-g3† / Kg7-h7
2.	. .	. .	— / Lc3-a1	Dc7-a7 / La1-c3
3.	. .	. .	. .	— / La1-b2
4.	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .
9.	. .	— / Lf6-a1	Dd6-a7 / (vgl. Nr. 2-8.)	
10.	. .	— / Lf6-b2	Dd7-a7 / Lb2-c3	Da7-g1† / Kg7-h7

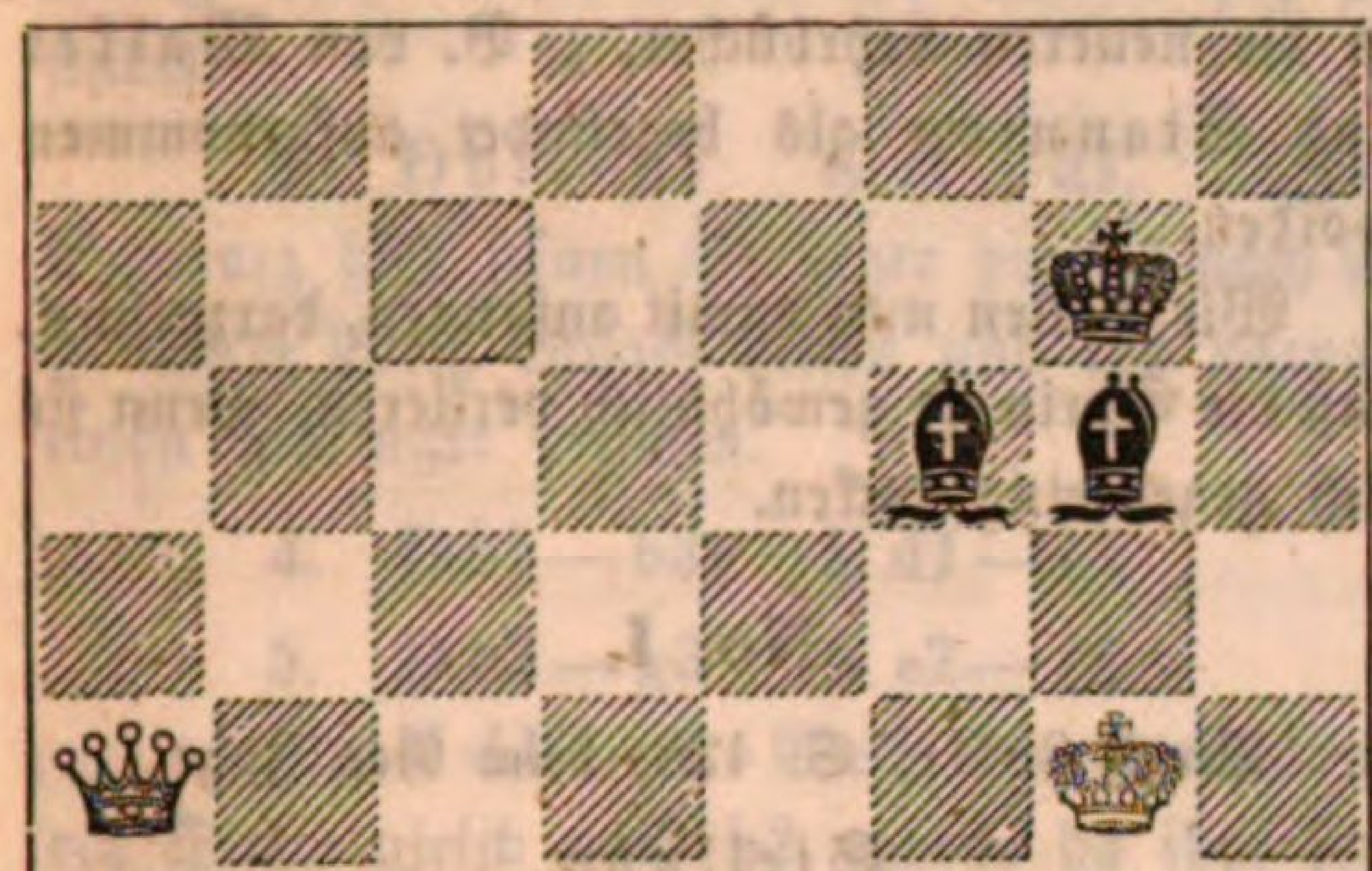
1) Falsch.

2) Geht 3. Lc3—d4, b4 oder b2, so giebt 4. Dd7—g3† Schach und gewinnt dann den Laufer.

zwei Springern der Fall zu sein pflegt, welche den Fehler begangen haben, sich gegenseitig zu unterstützen, wie wir im nächsten Paragraphen sehen werden. Es giebt aber auch Positionen, in denen die Dame nur remis macht. Zwei Laufer können eine solche Position in der Ecke des Brettes vor ihrem Könige einnehmen:

No. I.

Vergl. Lolli, S. 431.



1. D a4 — d7† K g7 — g8 (aber nicht L g6 — f7 wie in der nachfolgenden Tabelle bewiesen wird.)
2. D d7 — e6† K g8 — g7
3. K g4 — f4 L g6 — h7
4. D e6 — d7† K g7 — g6
oder eben so gut K g7 — g8
*5. D d7 — e8† K g6 — g7
6. K f4 — g4 L h7 — g6
7. D e8 — e6 L g6 — h7
8. D e6 — d7† K g7 — g6
9. D d7 — e8† K g6 — g7
*10. K g4 — h5 L h7 — f5
11. D e8 — a4 L f5 — g6†
= =

*5. K f4 — g4 L h7 — g8
6. D d7 — f5† K g6 — g7
7. K g4 — h5 L g8 — f7†
8. K h5 — g4 L f7 — g6
= =

Hätten die Laufer vor ihrem Könige eine ähnliche Stellung mitten im Brette eingenommen, so müßten sie sich ganz auf dieselbe Art vertheidigen, wie es eben gezeigt ist, und würden dann remis machen. Vor Allem muß man sich aber hüten, einen Laufer vom Könige zu entfernen, welches in der angeführten Position geschehen müßte, falls Schwarz im ersten Zuge nicht den König zieht, sodern den Laufer vorsetzt; die Ausführung giebt die Tabelle.

Schwarz: K g7, L f6, L g6.

5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	
Kf5-f6	+ / —							
Da7-g1† / Kg7-h7	Dg1-h2† / Kh7-g8	Dh2-b8† / Kg8-h7	Db8-c7	+ / —				
Da7-b6 / Lb2-a3 [3])	Db6-d4† / Kg7-g8	Kf5-f6 / Lf7-e8	Dd4-g4† / Kg8-f8	Dg4-g7‡ / Mat.				
. .	. . .	Kg8-f8	Dd4-d8† / Lf7-e8	Kf6-e6	+ / —			
. .	Kg7-f8 [4])	Dd4-h8 / Lf7-g8	Kf6-g6 / La3-	Dh8-g7†	+ / —			
. .	. .	Kf8-e7	Dh8·e5† / Ke7-d7	De5-b5† / Kd7-e7	Db5-b7† / Ke7-e8	Db7-a8†	+ / —	
. .	. .	. .	Ke7-f8	Kf5-f6 / Lf7-e8	De5-c7 / Le8-h5	Dc7-g7† / Kf8-e8	Dg7-h8†	+ / —
. .	. .	. .	. .	. .	La3-b2†	Kf6-e6 / Lb2-a3	Dc7-f4†	+ / —

Dg1-h2† / Kh7-g8	Dh2-b8† / Kg8-h7	Db8-c7	+ / —

[3]) Geht der Laufer 5. L b2 — c3, so ist das Spiel gleich No. 2.

[4]) Geht K g7 — h7, so gewinnt D d4 — a7 dagegen.

Die eben gegebene Ausführung rührt von Lolli her (bei ihm S. 432—436), nach ihm findet sie sich aber in mehreren Werken, z. B. Lewis, Elements S. 42 — 47, ebenso bei Mouret S. 35.

§. 6. König und Dame, gegen König und beide Springer.

Die früheren Lehrbücher erklärten einstimmig, daß zwei Springer in der Mitte des Brettes stets gegen die Dame verlieren, nur in den Ecken gäbe es einige besondere Ausnahmen. So sagt Lolli, 1763, S. 427: Il Re, e la Don. vincono forzatamente contra due Cavalli quantunque uniti al loro Re. Und in der Anmerkung: La forza del Nero consiste nel tenere i suoi Cavalli in gardia uno dell' altro ... Ganz derselben Ansicht ist auch: Ponziani, 1782, S. 163, ferner Allgaier, 1823, S. 176: „Mat durch die Königin gegen zwei Springer ist leicht zu geben"; und der Palamède, 1837, S. 335—342, auch in Rußland war man derselben Meinung; endlich, um einer Menge anderer Autoren nicht zu gedenken, hat auch Lewis, wenigstens noch 1822, dasselbe behauptet in seinen Elements S. 38: Chapter IX. Method of winning with a Queen against two knights u. ebenso Chess Player's Chronicle II. S. 202. Ein einziger Schriftsteller in einem Buche, in welchem man, da es künstliche Endspiele enthält, eine theoretische Bemerkung nicht leicht vermuthet, hatte sich schon damals entschieden gegen die allgemein herrschende Ansicht ausgesprochen, nämlich Julius Mendheim 1832 in seinen Aufgaben für Schachspieler. Er sagt in diesem Büchelchen, bei Gelegenheit der Auflösung der dritten Aufgabe, S. 20, vollkommen richtig: „Allgaier läßt zwar (S. 176) die Königin „gegen zwei Springer dadurch gewinnen, daß „er die letzteren, die sich gegenseitig unterstützen, „ihre Stellung zu verlassen zwingt; meiner „Meinung nach aber sind die beiden Springer, „wenn sie sich nicht decken, sondern neben- oder „übereinander bei ihrem Könige stehen, weni„ger der Annäherung des feindlichen Königs „ausgesetzt, überhaupt weniger in der Defen„sive, als in derjenigen Stellung, wo einer den „andern unterstützt oder gleich wieder zur Un„terstützung zurückgezogen werden muß. In „folgender Stellung, um nur Ein Beispiel hier „anzuführen, wird es der Weiße, wenn der „Gegner nur immer die oben angegebene Stel„lung gehörig berücksichtigt, nur bis zur Re„mise bringen können:

„Weiß K — e1 D — h8
„Schwarz K — e6 S — d6, e5.

„Der Zug mag nun am Weißen oder Schwarzen „sein, die Partie muß unentschieden bleiben." Ja er geht noch weiter, indem er S. 21 fortfährt:

„Aus dem oben gegebenen Beispiele läßt „sich auch ersehen, wie mit einem Springer „und Laufer gegen eine Königin verfahren „werden muß, um es zur Remise zu bringen." (Vergl. hierüber §. 7.)

Seit dem Erscheinen der ersten Ausgabe des Handbuchs ist die Mendheim'sche Regel auch in die neueren Lehrbücher, z. B. von Walker und Staunton als begründet aufgenommen worden.

Wir wollen nun damit anfangen, darzuthun, daß die Springer gewöhnlich verlieren, wenn sie sich gegenseitig decken.

No. I.

Vergl. Lolli, S. 428, beim 6ten Zuge.

Stellung.

Weiß: Ke4, Dd5.

Schwarz: Kb3, Sc4, Se5.

	1.	2.	3.	4.
1.	Ke4-d4 [1])	Dd5-b7†	Kd4-c5	Db7-b4†
	Kb3-b4 [2])	Kb4-a4 [3])	Ka4-a3	Ka3-a2
2.		Dd5-b7†	Db7-g2	Dg2-f2
	Kb3-b2	Kb2-c1 [4])	Kc1-d1	Kd1-c1
3.		Dd5-b5	Kd4-c3	Db5-b3
	Kb3-a3 [5])	Ka3-a2	Ka2-a1	
4.		Dd5-b5	Db5-b3	Db3-c2
	Kb3-c2	Kc2-d2 [6])	Kd2-e1	Ke1-f1
5.	. .	. .		Db3-g3
			Kd2-e2 [8])	Ke2-d2
6.	. .	. .	. .	
				Ke2-f1 [10])
7.	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	. .

1) Die beste Stellung für den König ist mitten zwischen den Springern, weil diese sich dann nicht bewegen dürfen.

2) Geht der König nach a3, so droht Weiß durch 2. Kd4—c3 Mat.

3) Ginge er auf ein anderes Feld, so würde sich der weiße König ihm gegenüber stellen.

4) Zieht Schwarz den König in die Ecke, so geht die Dame nach b3. Zieht er nach a3 oder a2, so geht Weiß 3. Kd4—c3, geht er endlich 2. Kb2—c2, so sehe man No. 4.

1. K e4 — d4, Weiß hat nun mit seinem Könige beide feindliche Springer gefesselt.

1. . . . . . . K b3 — b2

2. D d5 — b7† K b2 — c2 Schwarz thut gut, mit dem Könige weder in die Ecke noch überhaupt an den Rand zu gehen, indem Weiß ihn pat zu setzen sucht und dies nicht leicht ausführen kann, so lange der feindliche König noch in der Mitte des Brettes sich befindet.

3. D b7 — b5 K c2 — d1. Zöge Schwarz hier seinen Springer von c4 nach a5, so würde Weiß Schach bieten und erst darnach einen Springer nehmen.

4. D b5 — b3† K d1 — e2

5. D b3 — g3 K e2 — f1

6. K d4 — e4. Weiß konnte nicht mit der Dame gleich nach h2 gehen, da ihm sonst ein Schach auf f3 drohte, durch welches die Dame verloren ging.

6. . . . . . . K f1 — e2

7. D g3 — g2†, dieser Zug zwingt nun Schwarz, an den Rand zu gehen.

7. . , ... K e2 — d1

8. D g2 — f2 K d1 — c1

9. K e4 — d4 K c1 — d1

10. K d4 — c3, Schwarz muß nun einen der Springer ziehen und verliert dann offenbar das Spiel.

\+ —

Aus der folgenden Tabelle wird man ersehen, daß Schwarz auch verlieren mußte, wenn er irgend andere Züge that, als die von uns eben angeführten.

5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	
Kc5-d5	Db4-b3	Db3-c3†	+				
Ka2-a1	Sc4-d2		—				
Kd4-c3	Df2-c2†	Kc3-d4	+				
Kc1-b1	Kb1-a1		—				
+							
—							
Kd4-e4 [7])	Dc2-e2	Ke4-f3	Kf3-g3	+			
Kf1-g1	Se5-f7	Sf7-g5†		—			
Dg3-f2†	Kd4-c3 [9])	Df2-c2†	Kc3-d4	+			
Kd2-c1	Kc1-b1	Kb1-a1		—			
Kd4-e4	Dg3-g2†	Dg2-f2	Ke4-d4	Df2-f1†	Kd4-e5:	+	
Kf1-e2	Ke2-d1 [11])	Kd1-c1	Sc4-b2 [12])	Kc1-c2		—	
	Ke4-d5	Kd5-d4	Dg3-g2†	Dg2-f2	Kd4-c3	Df2-c2†	+
Se5-f7	Sf7-e5	Kf1-e2	Ke2-d1	Kd1-c1	Kc2-b1	Kb1-a1	—
. .		Kd5-d4	Dg3-g2†	Kd4-c3	+		
	Sc4-e5	Kf1-e2 [13])	Ke2-e1		—		

[5]) Der König könnte auch nach a2 gehen, das Spiel würde aber ungefähr dasselbe bleiben.

[6]) Das Feld d2 scheint das beste für den König zu sein.

[7]) Die Dame kann nicht nach h2 gehen, weil sie durch 5. S e5 — f3 † verloren gehen würde.

[8]) Giebt Schwarz auf c6 Schach, so geht der König nach e4 und dann nach d5. Zieht jedoch Schwarz 3. K d2 — c1, so stellt sich ihm der weiße König gegenüber.

[9]) Eben dahin würde der König auch gegangen sein, falls Schwarz sich auf d1 mit seinem Könige gestellt hätte.

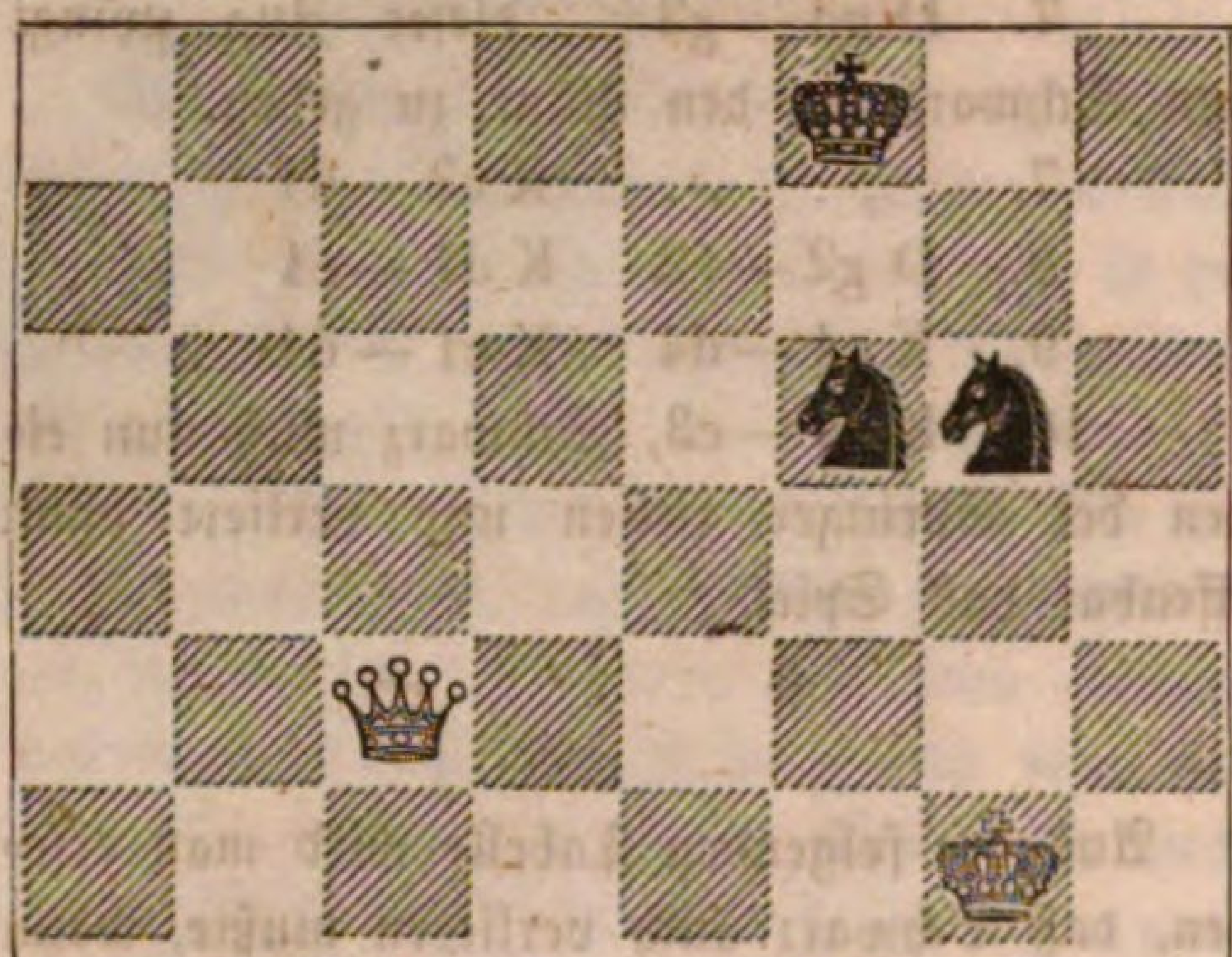
[10]) Auf 4. K e2 — d1 würde 5. D g3 — f2 und 6. K d4 — c3 folgen.

[11]) Ginge der König nach e1, so zieht Weiß den König nach d4 u. geht dann D g2 — f2 ꝛc.

[12]) Wenn der König auf d1 zurückgeht, so zieht Weiß 8. Kd4-c3, wie schon früher gezeigt ist.

[13]) Hätte er auf c6 Schach gegeben, so war er in 2 Zügen mat.

No. II.



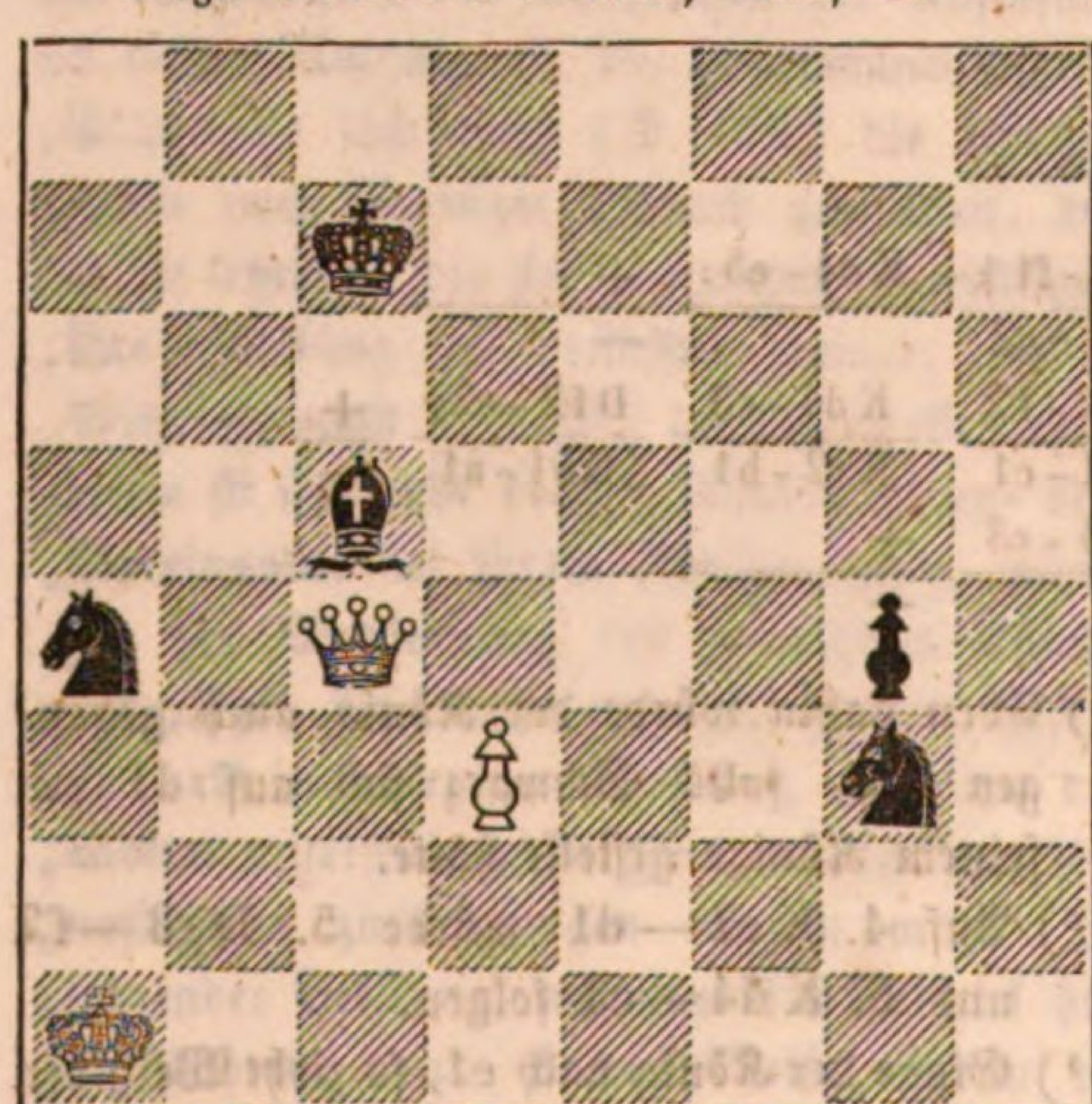
1. D c4 — e6 K f8 — g7
2. K g3 — f3 S f6 — h7, scheint am besten.
3. K f3 — g4 S h7 — f8, besser als S h7 — f6†.
4. D e6 — d6(?) K g7 — f7
5. D d6 — d5† K f7 — g7
6. K g4 — g5 (falsch) S f8 — h7†

= =

Man sieht hieraus wenigstens, wie schwer es ist, mit dem Könige sich zu nähern. Wird übrigens dem Schwarzen Zeit gelassen, so sucht er, wo möglich aus der Ecke wieder in die Mitte des Brettes zurück zu kommen, oder wenigstens seine Springer sicher neben einander zu stellen.

No. III.

Vergl. Ercole Del-Rio, 1831, S. 93.

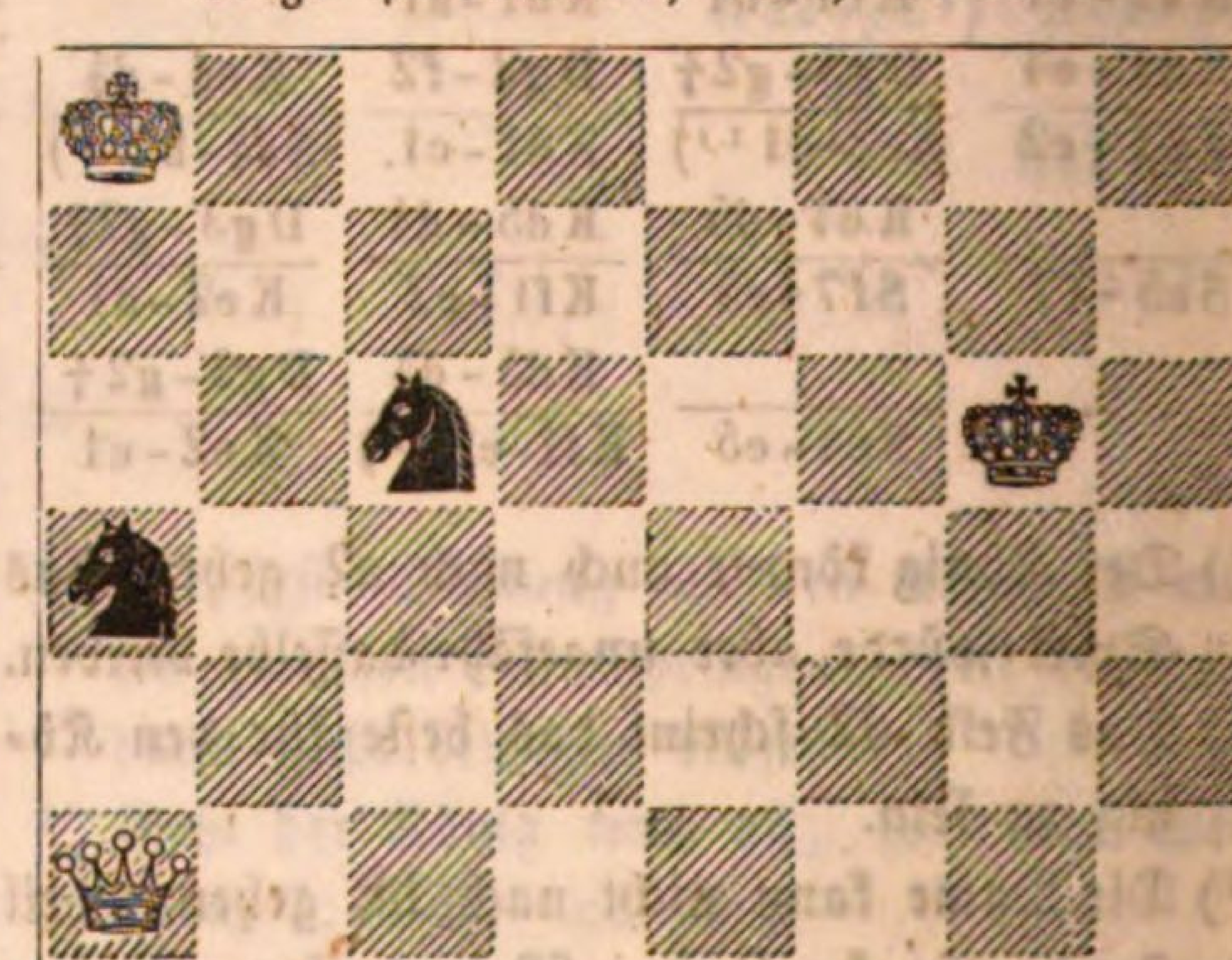


1. . . . . . . S g3 — e2
2. d3 — d4, die Dame darf den Springer nicht nehmen, weil sie dann verloren gehen würde.
2. . . . . . . S e2 — c3. Bei 2. S e2 — d4: und 3. g4 — g3 kann Schwarz den Bauer, wenn er angegriffen wird, durch den Laufer decken. Das Spiel mag dann auch unentschieden bleiben, jedoch ist die Vertheidigung minder einfach.
3. d4 — c5: K c7 — c6
4. D c4 — g4: K c6 — c5:, wenn sich nun der König bei seinen Springern hält, ohne auf die Linie a zu gehen, wird er nicht verlieren.
5. D g4 — f4 K c5 — b5
6. D f4 — d4 K b5 — a5
7. D d4 — c4 K a5 — b6
8. D c4 — b4† K b6 — a6, besser wäre offenbar K b6 — c6, weil er dann nicht genöthigt werden könnte, seine Springer aus ihrer vortheilhaften Position wegzuziehen.
9. D b4 — b8 K a6 — a5
10. D b8 — b7 S c3 — b5, obgleich nun der König auf a1 frei wird, so scheint doch, als könnte Schwarz seine Springer neben einander postiren, wodurch er wohl ebenfalls noch remis machen wird. Schwarz muß sich aber hüten, in der Mitte des Brettes seine Springer sich gegenseitig decken zu lassen, weil er dann leicht, wie wir schon gesehen haben, verlieren kann.

Wenn es dem Weißen gelingt, den feindlichen König, fern von den Springern in einer Ecke pat zu setzen, wird die Dame gewinnen; z. B.

No. IV.

Vergl. Palamède, 1837, S. 334.

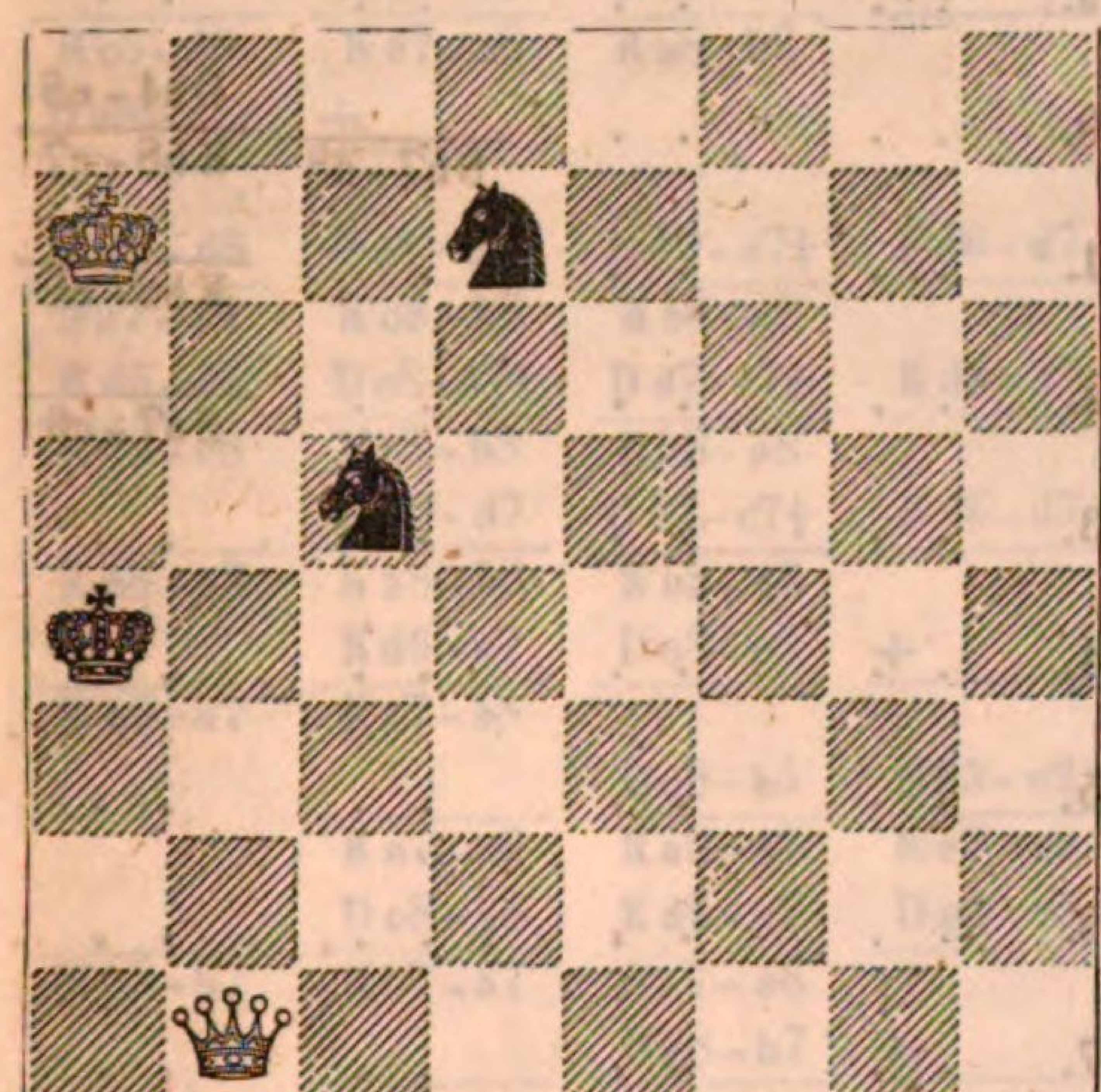


1. D a3 — f8 K g6 — g5
2. D f8 — f7 K g5 — g4
3. D f7 — f6 K g4 — g3
4. D f6 — f5 K g3 — g2
5. D f5 — f4 K g2 — g1
6. D f4 — f3 K g1 — h2

7. D f3 — g4 K h2 — h1
8. D g4 — g3 S
+ —

In der vorigen Position, aus welcher Weiß nicht gewonnen haben würde, wenn er den König nicht in eine Ecke des Brettes mit der Dame hätte treiben können, stand der weiße König pat; es ist nun auch möglich, ihm ein paar Felder frei zu lassen und dennoch das Spiel unentschieden zu machen, falls nur der schwarze König nicht von seinen Springern abgedrängt werden kann. Dies wird deutlich werden aus der folgenden Position, welche zuerst 1837 durch G. Walker im Palamède bekannt gemacht wurde und in seinem Werke, 1841, sich wieder findet.

No. V.



Man sieht leicht, daß die Springer dem Könige die Felder a8 und a7, aber auch nur diese, frei lassen. Stände nun der schwarze König auf f6 oder überhaupt bei seinen Springern, so müßte die Partie natürlich unentschieden bleiben, da die Dame allein den König nicht zu zwingen vermag, von seinen Springern sich zu trennen. Ist der König jedoch von diesen schon entfernt, so kann die Dame gewöhnlich gewinnen:

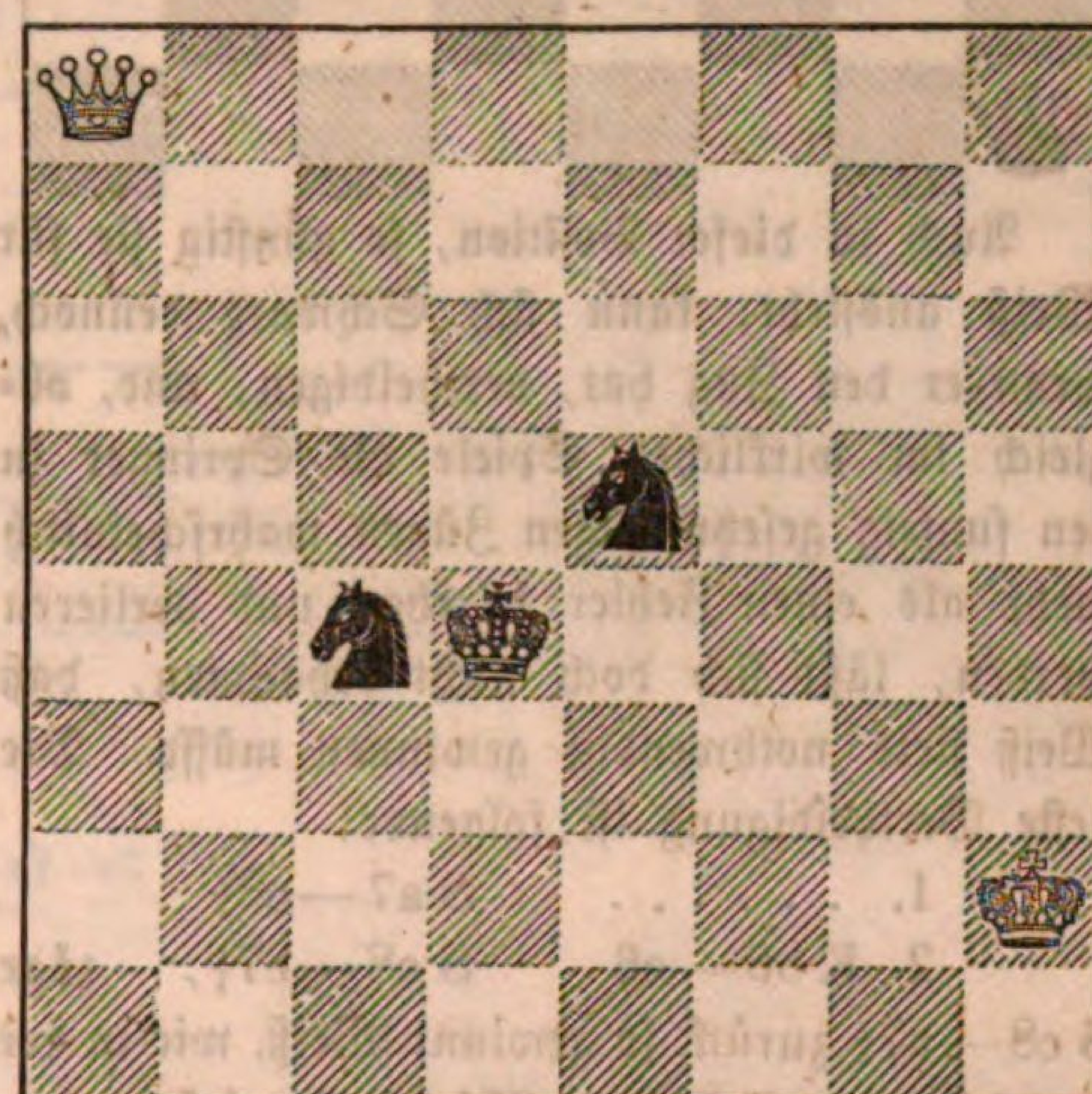
1. . . . . . . K a4 — a3, wenn der König auf a4 und a5 bliebe, so könnte Weiß nie gewinnen.

2. D b1 — b5 K a3 — a2
3. D b5 — b4 K a2 — a1
4. D b4 — d2 K a1 — b1
5. D d2 — f2 K b1 — c1
6. D f2 — e2 K c1 — b1
7. D e2 — d2 K b1 — a1
8. D d2 — c2 S
+ —

Wir haben schon vorhin gesagt, daß die günstigste Position der Springer in der Mitte des Brettes keinesweges diejenige ist, in der sie sich decken, daß sie sich vielmehr frei bewegen müssen und sich stets neben oder über einander stellen sollen. Es scheint, als könne die Dame den König nicht zwingen, an den Rand zu gehen und könne ihn also auch nicht pat stellen, um demnächst die Springer zu trennen.

No. VI.

Vergl. Lolli, S. 427.



Wir wollen nun untersuchen, wie sich Schw. in dieser Position zu vertheidigen habe. Die Züge, welche Lolli angiebt, sind folgende:

1. K h2 — g3 K d4 — d3, es würde hier auch gut sein, S c4 — d6 zu ziehen, um dann die Springer zu vereinigen.

2. D a8 — d5† K d3 — c3
3. K g3 — f4 S e5 — d3†
4. K f4 — f3, Lolli geht nun mit dem Springer 4. S d3 — e5† zurück, worauf Weiß mit dem Könige nach e4 kommt, und, wie denn Lolli richtig zeigt, die Partie gewinnt. Der richtige Zug scheint uns aber 4. S d3 — b4 zu sein, und wir vermögen dann nicht anzugeben, wie Weiß gewinnen könne. Die nächsten Züge möchten etwa folgende sein:

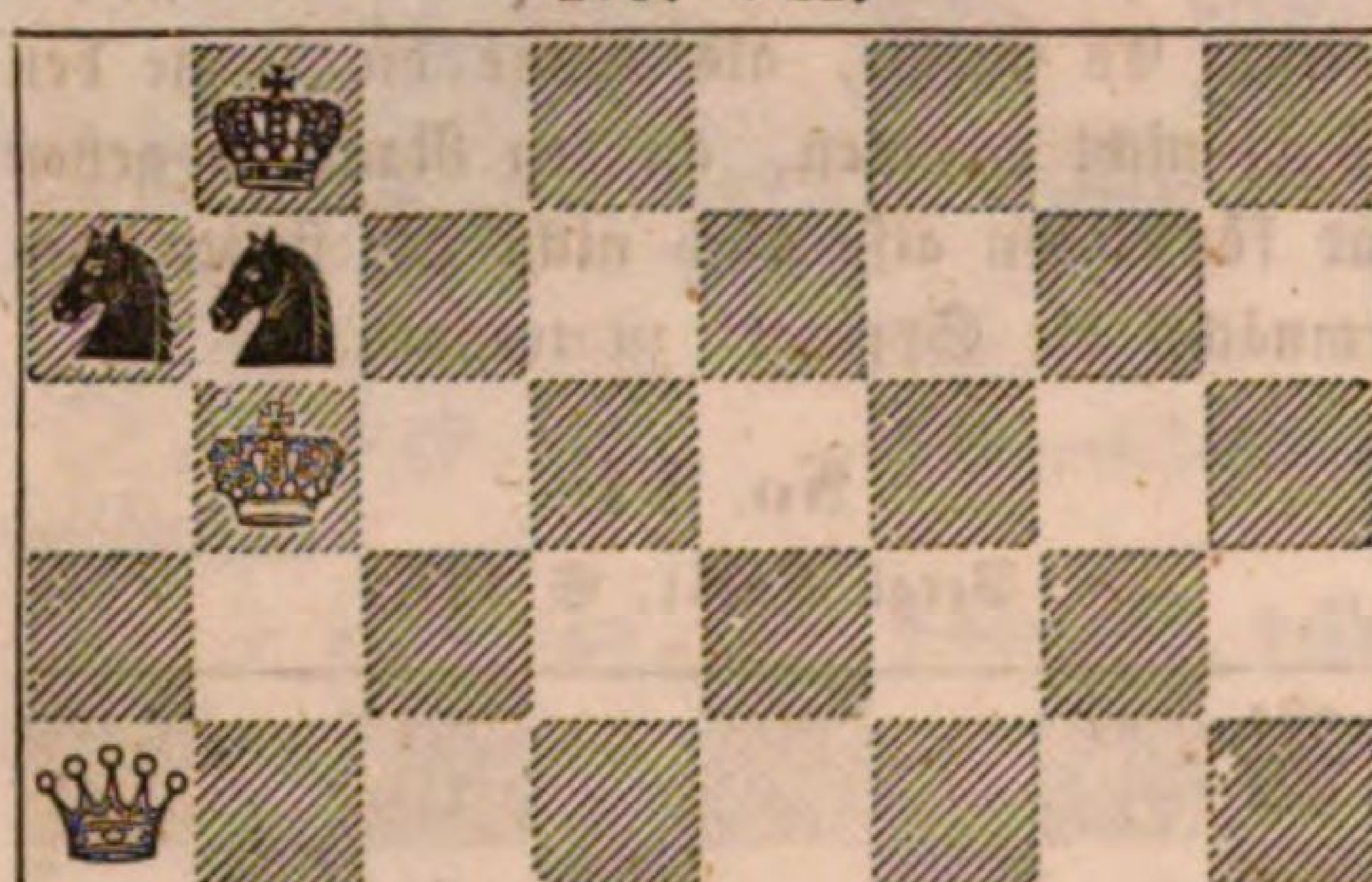
4. . . . . . . S d3 — b4
5. D d5 — d1 S c4 — d2†
6. K f3 — e2 S d2 — b3

7. D d1 — e1† K c3 — c4
8. D e1 — h4† K c4 — c3
9. D h4 — f6† S b3 — d4†
10. K e2 — f2 S b4 — d5

Das Spiel scheint unentschieden zu bleiben.

Die nun folgende Stellung ist für Schwarz gewiß sehr ungünstig, aber dennoch läßt es sich nicht bestimmt nachweisen, daß sie gerade auch für ihn verloren seien.

No. VII.



Auch in dieser Position, so günstig sie für Weiß aussieht, kann sich Schwarz dennoch, wenn er den Zug hat, vertheidigen, und, obgleich im wirklichen Spiele die Springer in den funfzig gesetzmäßigen Zügen wahrscheinlich mehr als einen Fehler begehen und verlieren werden, läßt sich doch nicht behaupten, daß Weiß stets nothwendig gewinnen müsse. Die beste Vertheidigung ist folgende:

1. . . . . . . S a7 — c8†
2. K b6 — c6 S c8 — e7†, zöge

S c8 — a7† zurück, so gewinnt Weiß, wie in der nachfolgenden Tabelle vollständig bewiesen wird.

3. K c6 — b5. Der Rückzug des K. nach b5 ist gezwungen, indem der König nach d7 nicht gezogen werden darf, so lange der Springer b7 auf c5 die Dame angreifen kann.

3. . . . . . . S b7 — d6†, ginge er statt dessen 3. Sb7 — d8, so müßte er, wie gleich gezeigt werden wird, unbedingt verlieren. In der gegenwärtigen Stellung, wenn der Springer auf d6 Schach geboten hat, ist Weiß gezwungen, entweder nach c5 oder auf eines der Felder b4, b6, a5, a6 zu gehen. Unter diesen Zügen scheint am besten:

4. K b5 — b6 K b8 — c8
5. D a4 — a7 K c8 — d8
6. D a7 — c7† K d8 — e8 und

Schwarz scheint seine Springer wieder bei seinem Könige vereinigen zu können. Aus der Tabelle wird man nun sehen, wie die Fehlzüge des Schwarzen zu benutzen sind.

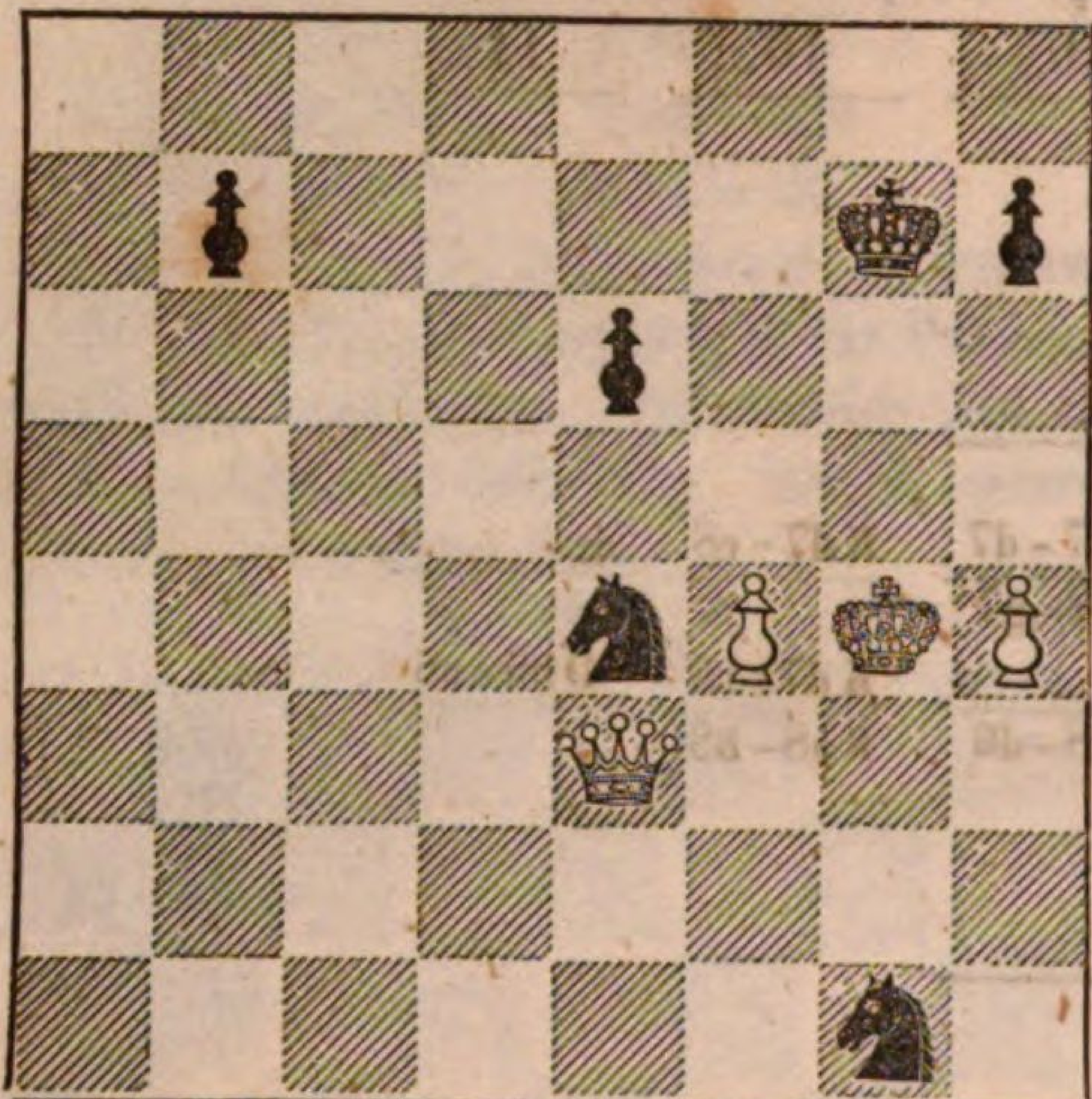
No. VII.

	1.	2.	3.	4.
1.	. . . . . . / Sa7-c8†	Kb6-c6 / Sc8-a7†	Kc6-d5 / Sa7-c8	Da4-f4† / Sc8-d6
2.	. .	. .	. .	Sb7-d6
3.	. .	. .	. .	Kb8-a8
4.	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .
7.	. .	. .	. .	. .
8.	. .	. .	. .	Kb8-a7
9.	. .	. .	. .	. .
10.	. .	. .	Sb7-d8	Da4-e8 / Kb8-c7
11.	. .	. .	. .	Kb8-c8
12.	. .	. .	. .	Sa7-c6
13.	. .	. .	. .	. .
14.	. .	. .	. .	. .
15.	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .
19.	. .	. .	. .	. .
20.	. .	. .	. .	. .
21.	. .	. .	. .	. .
22.	. .	Sc8-e7†	Kc6-b5 / Sb7-d8	Da4-h4 / Se7-c6
23.	. .	. .	. .	Sd8-c6
24.	. .	. .	. .	. .
25.	. .	. .	. .	. .
26.	. .	. .	. .	. .
27.	. .	. .	(Sb7-d6†?)	. .

Weiß: Kb6, Da4. Schwarz: Kb8, Sb7 und Sa7.

5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
Kd5-c6	Df4-a4†	Da4-a6	+			
Kb8-a8	Ka8-b8		—			
Kd5-c6	Df4-a4†	Da4-a6	+			
Kb8-a7	Ka7-b8		—			
Df4-c7	Kd5-c6	Dc7-b6†	Db6-a6	+		
Sc8-d6	Ka8-a7	Ka7-b8		—		
			Kc6-c7	Kc7-d7	Kd7-c8	+
. .	. .	Ka7-a8	Sd6-e8†	Se8-g7		—
					Kd7-c6	Db6-a6
. . .	. .	. .	. .	Se8-d6	Ka8-b8	
	Kd5-c4	+				
Sc8-a7		—				
	Kd5-c6	Kc6-b6	Kb6-a6	+		
Sb7-d6	Sc8-a7†	Sa7-c8†		—		
Df4-c7	Kd5-c6	+				
Sc8-b6†		—				
	Kd5-c6	Dc7-b6	Db6-a6	+		
Sc8-d6	Ka7-a8	Ka8-b8		—		
De8-e7†	+					
	—					
Kd5-d6	De8-d7†	Dd7-c7†	Kd6-d7	+		
Sa7-c6	Kc8-b8	Kb8-a8		—		
Kd5-d6	De8-d7†	Dd7-c7†	Kd6-d7	+		
Kb8-c8	Kc8-b8	Kb8-a8		—		
	De8-d7	Dd7-c7†	Kd6-d7	+		
Kb8-a8	Ka8-b8	Kb8-a8		—		
	Kd6-c7	De8-e3	+			
Kb8-a7	Ka7-a8		—			
		De8-h5	Dh5-e2	De2-e3	+	
. .	Ka7-a6	Ka6-a7	Ka7-a8		—	
	De8-g8	Kd6-c7	Dg8-e5	+		
Kb8-b7	Kb7-a7	Ka7-a6		—		
		Dg8-h7	+			
. .	Kb7-b8		—			
		Dg8-c4†	Kd6-c7	+		
. .	Kb7-a6	Ka6-a5		—		
			Dc4-b3†	Kd6-c7	+	
. .	. .	Ka6-b6	Kb6-a6		—	
		Dg8-b3†	Kd6-c7	Db3-c4	+	
. .	Kb7-b6	Kb6-a6	Ka6-a5		—	
			Kd6-c7	+		
. .	. .	Kb6-a5	Ka5-a6	—		
Kb5-b6	Dh4-h7	Dh7-c7†	Dc7-d6	Dd6-a3†	+	
Kb8-c8	Kc8-b8	Kb8-a8	Sc6-b8		—	
Dh4-g3†	Kb5-b6	+				
Kb8-a8		—				
	Dg3-d6	Dd6-d7†	Kb5-b6	+		
Kb8-c8	Kc8-b7	Kb7-b8		—		
	Dg3-d6	Dd6-c7†	Kb5-c5	+		
Kb8-b7	Kb7-a7	Ka7-a8		—		
		Kb5-c5	Dd6-d7†	Dd7-c7	+	
. .	Sc6-a7†	S -c8	Kb7-a8		—	
			Dd6-d7†	Kb5-b6	+	
. .	. .	S -c6	Kb7-b8		—	

No. VIII.



In diesem Endspiele, dessen Autor W. Bone ist, und welches sich im Palamède, 1837, S. 207 findet, wird Schwarz, wenn er den ersten Zug hat, die Partie unentschieden machen.

1. . . . . . . h7 — h5†
2. K g4 — h5: S e4 — f6†
3. K h5 — g5 S g1 — h3†
4. D e3 — h3: S f6 — e4†
5. K g5 — h5, ginge der König nach g4, so würde Schw. durch S e4 — f2† gewinnen.
5. . . . . . . S e4 — f6†

= =

---

§. 7. König und Dame gegen König, Laufer und Springer.

Schon im vorhergehenden Paragraphen haben wir bemerkt, daß Mendheim (Aufgaben, 1832, S. 21) die Vertheidigung von Springer und Laufer gegen die Dame für möglich erklärt, indem er behauptet, man werde die Art der Vertheidigung aus der von zwei Springern entnehmen können, d. h. man müsse suchen, stets die Annäherung des feindlichen Königs zu verhindern. Obgleich nun diese Ansicht der aller ältern Autoren gerade entgegengesetzt ist (vergl. Lolli S. 258; Ponziani, 1782, S. 163 ꝛc.), glauben wir dennoch, darthun zu können, daß Mendheim's Behauptung begründet ist. Die nun folgende Ausführung rührt ganz von v. Bilguer her und wurde vom Herausgeber zuerst im Chess Player's Chronicle von 1842 mitgetheilt.

Setzen wir den Springer auf h2, so greift er die Felder g4, f3 und f1 an. Steht der König nun bei diesem Springer, so muß sich der feindliche König, um mit der Dame zu gewinnen, ihm auf dem Felde h4, f4 oder f2 nähern. Stellen wir aber noch den Laufer auf g3, so ist h4, g4, f4, f3, f2 und f1 gedeckt, und also für den Augenblick die Annäherung des Königs unmöglich gemacht. Daher müssen in einer solchen Stellung Springer und Laufer erst gezwungen werden, ihre sichere Position zu verlassen, ehe der König wirksam mit seiner Dame zusammen angreifen kann, und ferner müßte man, um zu gewinnen, den Vertheidiger hindern können, eine neue Position dieser Art einzunehmen. Daß man dies Letztere nun aber nicht vermag, wollen wir am folgenden Beispiele auseinandersetzen:

No. I.



1. D c6 — d5† K f7 — g6
2. D d5 — g2†, ginge die Dame nach g8, so würde Schwarz seinen Laufer nach g5 oder h4 und dann nach f6 zurück ziehen.
2. . . . . . . K g6 — f7
3. D g2 — g4.

Da nun Schwarz das Feld g6 der Dame wehren muß, um seine Position zu behaupten, kann nur der Laufer ziehen, jedoch auch dieser darf sich nicht zu weit entfernen. Er muß in dieser und in ähnlichen Positionen auf dasjenige der Felder g5, e7 oder e5 gezogen werden, welches gerade vom Feinde nicht angegriffen wird. Es zieht also hier:

3. . . . . . . L f6 — e5
4. D g4 — c4† K f7 — g6
5. D c4 — e4† K g6 — f6

Schwarz hat jetzt eine andere Position einnehmen müssen, und es ist nun zu untersuchen, ob Weiß gegenwärtig den Gewinn erzwingen kann.

6. K d7 — c6 S g7 — f5, um nachher wieder die weißen Felder dem Könige abschneiden zu können.

7. D e4 — f3 K f6 — e6. Schwarz muß so viel als möglich den König so stellen,

daß er seine Steine frei gebrauchen kann und besonders den Springer, da die Hauptschwierigkeit der Vertheidigung in der richtigen Führung dieses Steines besteht; er muß die Felder besetzen, von denen aus er am wirksamsten die Annäherung des feindlichen Königs hindert, zugleich muß er auch seine Anfangsstellung gegen den Laufer wieder zu erlangen suchen.

8. D f3 — e4, hätte Weiß nämlich 8. K c6 — c5 gezogen, so wäre sein ganzer Angriff zerstört, denn Schwarz zöge L c5 — d6† und dann S f5 — e7 und hätte eine der ursprünglichen ähnliche Stellung wieder eingenommen; deshalb zieht Weiß am besten die Dame wieder zurück (oder A).

8. . . . . . . K e6 — f6
9. K c6 — d5 S f5 — e7†
10. K d5 — c4 S e7 — f5
11. K c4 — d3 S f5 — d6
12. D e4 — d5 K f6 — f5
13. K d3 — e3 K f5 — f6
14. K e3 — f3 S d6 — f5, wodurch Weiß verhindert wird, seinen König nach g4 zu bringen.
15. D d5 — c6† S f5 — d6
16. K f3 — g4 K f6 — e6
= =

Schwarz hat eine der anfänglichen ganz ähnliche Stellung.

A. Veränderung.

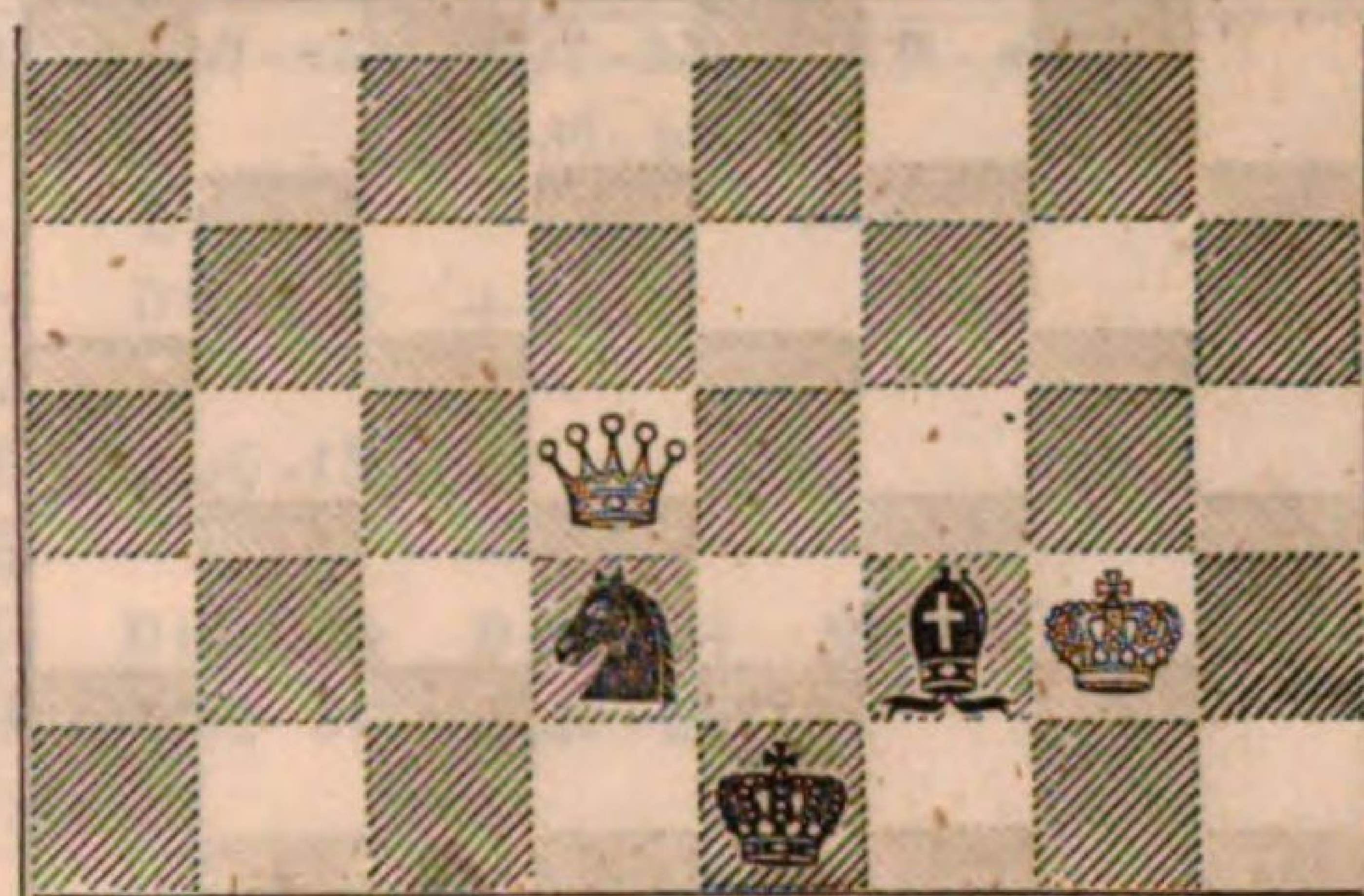
Stellung:

Weiß K c6, D f3.
Schwarz K e6, L e5, S f5.

8. D f3 — d5† (statt D f3 — e4)
8. . . . . . . K e6 — f6
9. K c6 — d7 S f5 — g7
10. K d7 — d8 S g7 — e6†
11. K d8 — c8 K f6 — f5
12. K c8 — d7 S e6 — f4
= =

und Weiß hat nichts gewonnen.

No. II.



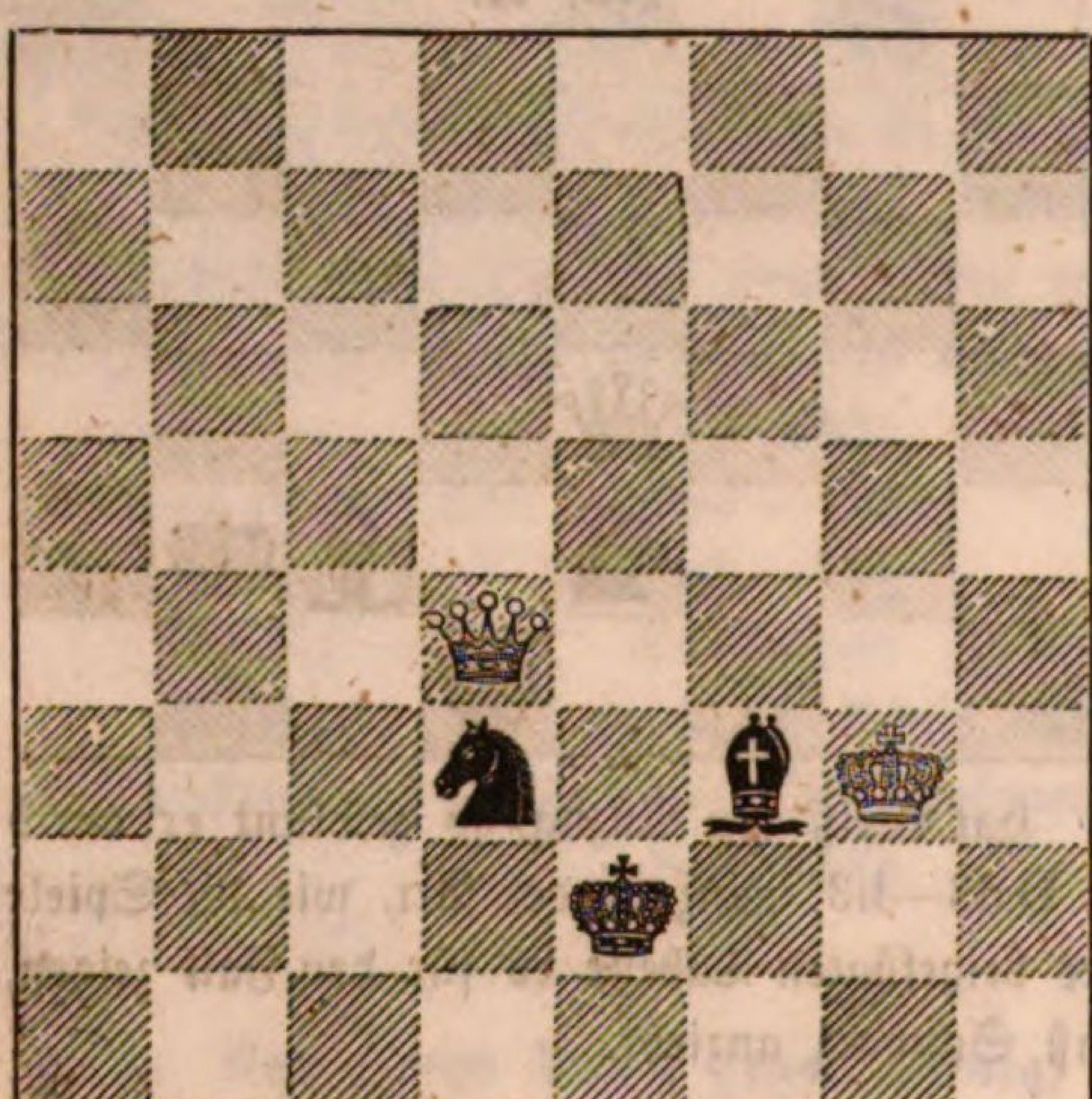
Hat Weiß den Anzug, so gewinnt er durch 1. D d3—h3, ganz in der Art, wie die Spiele der beigefügten Tabelle es für den Fall zeigen, daß Schwarz anzieht.

Aus der Stellung No. II. muß Weiß gewinnen, auch wenn Schwarz den ersten Zug hat.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	
1.	. . . . . / Lf2-h4	Dd3-d4 / Lh4-g5	Dd4 e5† /	+ / —				
2.	/ Lf2-c5	Dd3-c3 / Lc5-b6	Dc3-a1† / Ke1-e2	Da1-a6† /	+ / —			
3.	. .	/ Lc5-f8	Dc3-f6 / Lf8-b4	Df6-h4† /	+ / —			
4.	. .	/ Lc5-d6	/ Sd2-e4	Df6-d4 /	+ / —			
5.	. .	. .	/ Ld6-b8	Df6-b6 / Lb8-f4	Db6-f2† /	+ / —		
6.	/ Lf2-a7	Dd3 g3† / Ke1-d1	Dg3-g4† / Kd1-e1	Dg4-h4† / Ke1-e2	Dh4-h5† / Ke2-e1	Dh5-e5† / Ke1-d1	De5-a1† /	+ / —
7.	. .	. .	. .	. .	/ Ke2-e3	Dh5-h6† / Ke3-e2	Dh6-a6† /	+ / —
8.	. .	. .	/ Kd1-c1	Dg3-g7 / La7-b6	Dg7-f6 /	+ / —		
9.	. .	. .	. .	/ La7-b8	Dg7-f8 / Lb8-e5	Df8-c5 /	— / +	
10.	. .	/ Ke1-e2	Dg3-g4† / Ke2-e1	Dg4-h4† /	+ / —			

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	
11.	(. . . . .)	(Dd3-g3†)	(Dg3-g4†)	Dg4-g5†	Dg5-h5†	+		
	(Lf2-a7)	(Ke1-e2)	Ke2-e3	Ke3-e2		—		
12.	. .	. .	. .		Dg5-f5†	Df5-h5†	+	
				Ke3-d3	Kd3-e2		—	
13.	. .	. .		Dg4-f5†	+			
			Ke2-d3		—			
14.			Dg3-g4†	Dg4-b4	Db4-d6	Dd6-a3†	Da3-a4†	+
	Lf2-b6	Ke1-d1	Kd1-c1	Lb6-d8	Ld8-h4	Kc1-d1		—
15.	. .		Dg3-g4†	Dg4-e6†	+			
		Ke1-e2	Ke2-e3		—			
16.	. .	. .		Dg4-g6†	+			
			Ke2-d3		—			

No. III.



Aus dieser Stellung sind die besten Vertheidigungszüge folgende:

1. . . . . . . Lf3—b7, der Zug 1. Lf3—a8 wäre auch gut.

2. D d4—h4 K e2—d2
3. D h4—g5† K d2—c2
4. D g5—b5 L b7—h1
5. D b5—c4† K c2—d2
6. D c4—a2† K d2—e3
7. D a2—a7† K e3—d2
8. D a7—a5† K d2—c2
9. D a5—a2† S d3—b2

Obgleich es uns nicht gelungen ist, die bestimmten Züge zu ermitteln, durch welche Weiß gewinnen müßte, so glauben wir doch, daß sich Schwarz nicht wird vertheidigen können, da es nicht scheint, als könne er je mit seinem Laufer und Springer eine der im Anfange dieses Paragraphen mitgetheilten günstigen Stellungen erlangen.

Wegen der Fehlzüge, welche möglicher Weise bei diesem Spiele vorkommen können, vergleiche man die folgende Tabelle.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	. . . . .	Dd4-b2†	Db2-f2	+				
	Sd3-e1	Ke2-d3		—				
2.	. .		Db2-b1†	Db1-a2†	Kg3-f2	+		
		Ke2-d1	Kd1-d2	Kd2-d1		—		
3.		Dd4-h4	Dh4-e7†	+				
	Lf3-h1	Lh1-f3		—				
4.	. .		Dh4-h5†	Dh5-g6	Dg6-f5	+		
		Lh1-c6	Ke2-e1	Lc6-b5		—		
5.	. .	. .		Dh5-d1†	Dd1-d2	—		
			Ke2-f1	Sd3-e1		+		
6.	. .		Dh4-h5†	Dh5-d1†	Dd1-d2	+		
		Lh1-a8	Ke2-f1	Sd3-e1		—		
7.	. .	. .		Dh5-h6†	Dh6-h1†	+		
			Ke2-e3	Ke3-e4		—		
8.	. .	. .	. .		Dh6-e6†	De b3†	Db3-a2†	+
				Ke3-e1	Ke2-d2			—

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
9.	(. . . . .) (Lf3-h1)	(Dd4-h4) (Lh1-a8)	(Dh4-h5†) (Ke2-e3)	(Dh5-h6†) (Ke3-e2)	(Dh6-e6†) Ke2-f1	De6-c4 Kf1-e2	Dc4-a2	+ —
10.	 Lf3-c6	Dd4-c4 Lc6-h1	Dc4-h4	+ —				
11.	. .	 Lc6-b7	Dc4-a2†	+ —				
12.	. .	 Lc6-d7	Dc4-a2† Ke2-e1	Da2-d5	+ —			
13.	 Lf3-b7	Dd4-h4 Lb7-c8	Dh4-h5† Ke2-f1	Dh5-d1† Sd3-e1	Dd1-d2	+ —		
14.	. .	. .	 Ke2-d2	Dh5-h6† Kd2-e2	Dh6-c6 Lc8-f5	Dc6-f3†	— +	
15.	. .	. .	. .	 Kd2-e1	Dh6-e3†	+ —		
16.	. .	 Lb7-a6	Dh4-h5† Ke2-f1	Dh5-d1† Sd3-e1	Dd1-d6 La6-e2	Dd6-h6 Le2-b5	Dh6-h1† Kf1-e2	D-h5† + —
17.	. .	. .	. .	. .	 La6-b7	Dd6-b6	+ —	
18.	. .	 Lb7-c6	Dh4-h5† Ke2-f1	Dh5-f5† Kf1-e2	Df5-e6†	+ —		
19.	. .	. .	 Ke2-e1	Dh5-g6 Lc6-b5	Dg6-f5	+ —		
20.	. .	 Lb7-a8	Dh4-h5† Ke2-e3	Dh5-h6† Ke3-e2	Dh6-e6† Ke2-d1	De6-b3† Kd1-d2	Db3-a2†	+ —
21.	. .	 Ke2-f1	Dh4-f6† Kf1-e2	Df6-e7†	+ —			
22.	. .	 Ke2-d1	Dh4-h7 Lb7-a6	Dh7-g6	+ —			
23.	. .	 Ke2-d2	Dh4-g5† Kd2-c2	Dg5-b5 Lb7-h1	Db5-c4† Kc2-d2	Dc4-a2† Kd2-d1	Da2-b1† Sd3-c1	Kg3-f2 Lh1-d5
24.	. .	. .	. .	. .	. .	 Kd2-e3	Da2-a7† Ke3-e2	Da7-h7 Lh1-a8
25.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Lh1-c6
26.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Ke3-d2	Da7-a5† Kd2-e3
27.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	 Kd2-c2
28.	 Lf3-a8	Dd4-h4 Ke2-d2	Dh4-g5† Kd2-c2	Dg5-b5 La8-h1	Db5-c4† Kc2-d2	Dc4-a2† Kd2-e3	(?)	

Fortsetzung der Varianten . . . .

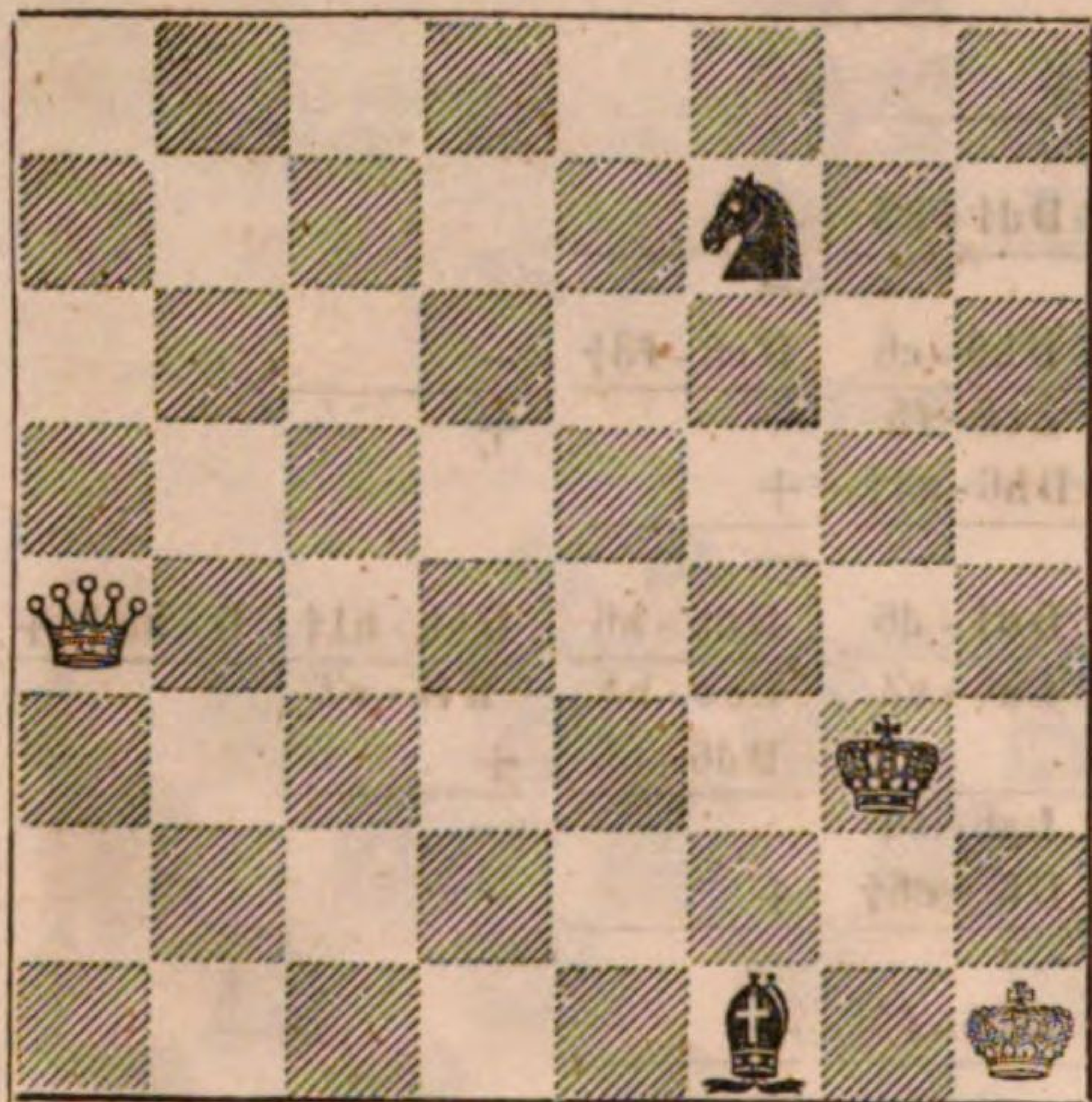
	9.	10.	11.	12.
23.	Kf2-e3 Ld5-b3	Db1-b2 Lb3-c2	Db2-f6 Lc2-b3	Df6-c3 + —
24.	Dh7-h5†	+ —		
25.	Dh7-h5†	+ —		
26.	Da5-g5† Ke3-d4	Dg5-f6† Kd4-d5	Df6-d8† Kd5-c4	Dd8-h4† + —
27.	Da5-a2† Sd3-b2	(?)		

Die beiden letzten Varianten sind offenbar die für Schwarz günstigsten, da aber seine Steine sehr zerstreut stehen, so würde die Dame, im praktischen Spiele, gewiß leicht den Sieg da-

von tragen, indem Schwarz, bei geringster Unachtsamkeit, durch ein Schach der Dame einen Offizier verlieren kann.

No. IV.

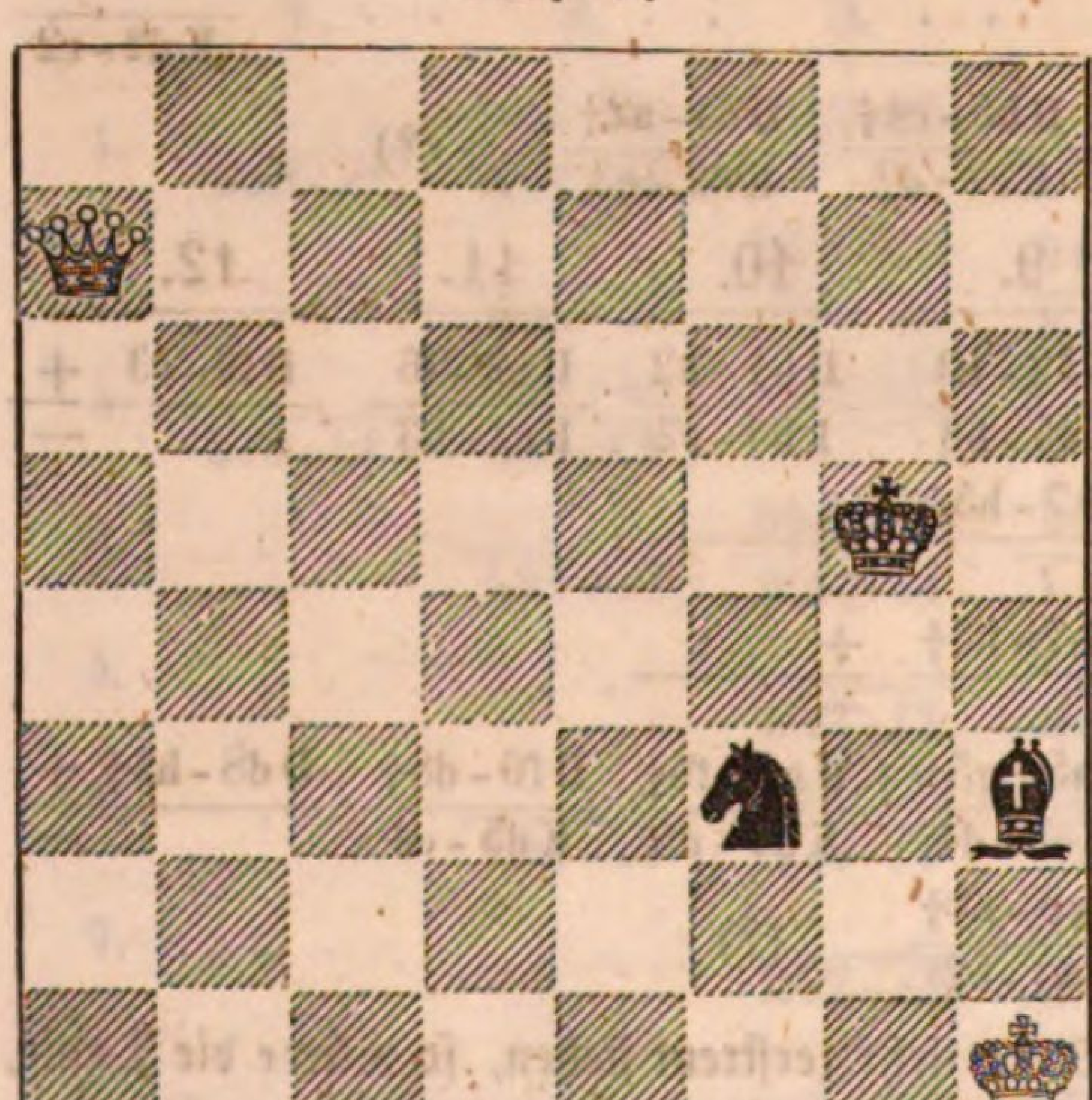
Vergl. Walker, 1841, S. 202.



1.	L f1 — g2†
2. K h1 — g1	S f7 — g5
3. D a4 — a3†	S g5 — f3†
4. D a3 — f3†:	
=	=

Die folgende Position, No. V., welche wir aus G. Walker's New treatise S. 202 entlehnen, liefert ein Beispiel, wie Springer und Laufer den feindlichen König in einer Ecke gefangen halten können und dann in Verbindung mit dem eigenen Könige gegen die Dame das Spiel unentschieden machen.

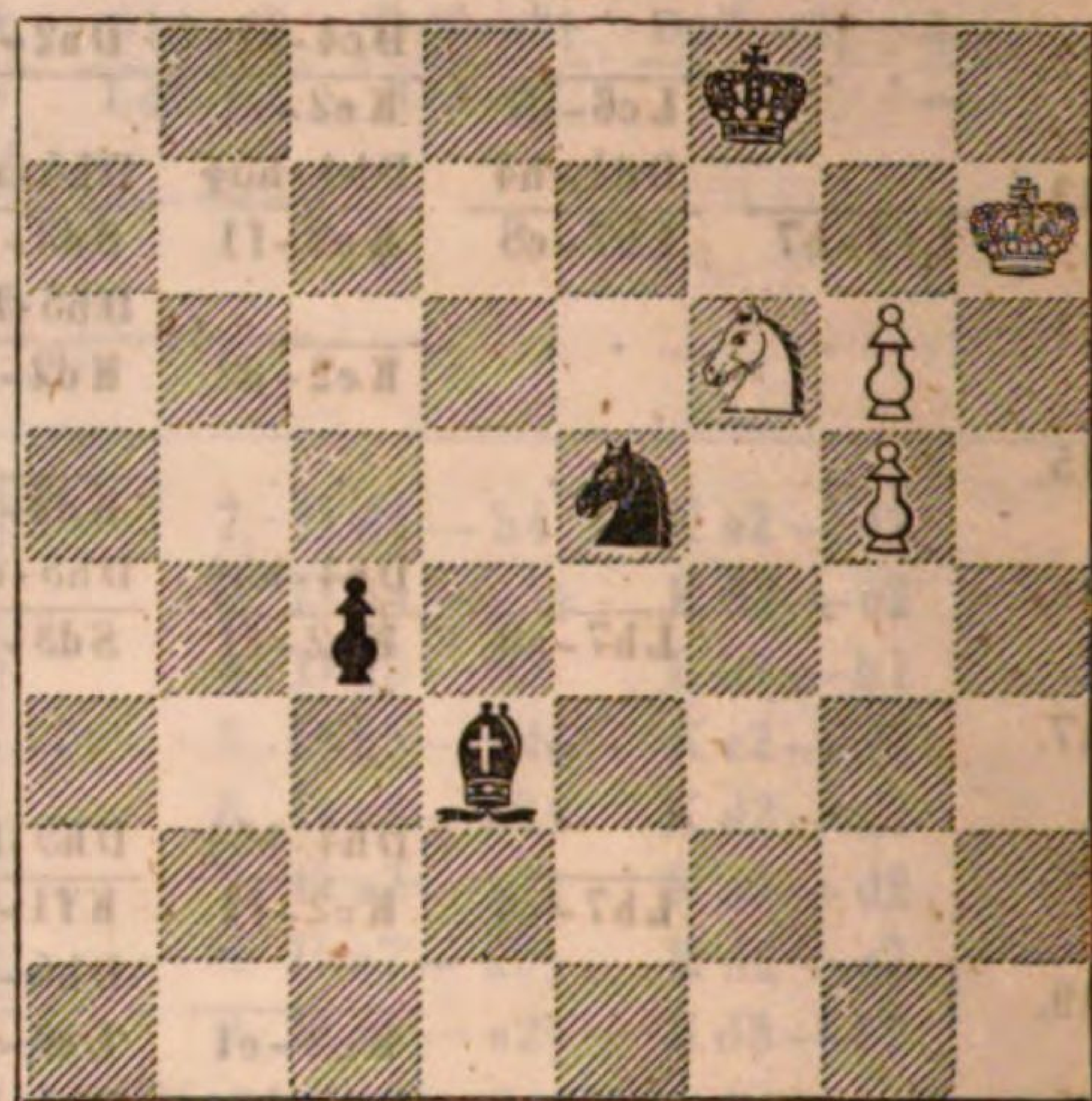
No. V.



Schwarz ist am Zuge, deckt stets mit dem Könige den Springer und zieht den Laufer nur, wenn es nöthig ist, nach f1 und dann nach h3 zurück.

No. VI.

Vergl. Stamma, Preußler 1823, S. 125.



Zur Zeit Stamma's war es in einigen Gegenden Gesetz, daß der pat Gesetzte die Partie gewonnen habe. Unter dieser Voraussetzung giebt nun Stamma unter No. 59 obiges Spiel als für Weiß gewonnen, indem er ihn so ziehen läßt:

1. S f6 — d7† S e5 — d7:

2. K h7 — h8, zöge Schwarz nun L d3 nach g6:, so ist Weiß pat, daher läßt Stamma 2. S d7 — f6 thun, worauf Schwarz verliert. Es giebt aber noch einen andern Zug, durch welchen Schwarz das Spiel unentschieden macht, nämlich S d7 — e5.

2. . . . . . . S d7 — e5

3. g6 — g7† K f8 — e7

4. g7 — g8D, zog hier Weiß 4. g5 nach g6, so würde Schwarz diesen Bauer mit Schach genommen haben, hätte sich dann Weiß mit dem Könige auf h7 in das Abzugsschach gestellt, so zog Schwarz K e7 — f6, um das Feld e7 für den Springer frei zu machen.

4. . . . . . . S e5 — f7†

5. K h8 — g7, wenn er mit der Dame genommen hätte und dann durch g5 — g6 Schach gab, so nahm Schwarz diesen Bauer mit dem Könige, um Weiß nicht pat zu setzen.

5. . . . . . . S f7 — g5:

6. D g8 — f8† K e7 — d7, um sich dem Schach zu entziehen, was sonst auf f6 droht.

7. D f8—f6 S g5—e4. Die Steine sind nun alle gedeckt; es bleibt noch zu untersuchen, ob es Weiß gelingt, den schwarzen König von seinen Steinen fern zu halten.

8. D f6—b6 K d7—e7

Vielleicht zieht Weiß nun, um das Vorrücken des Bauers zu hindern:

9. D b6—d4 K e7—e6

10. K g7—g6 S e4—d2†, wenn der König 10. nach h6 gegangen wäre, würde Schwarz auch den König gezogen haben und zwar 10. K e6—f5.

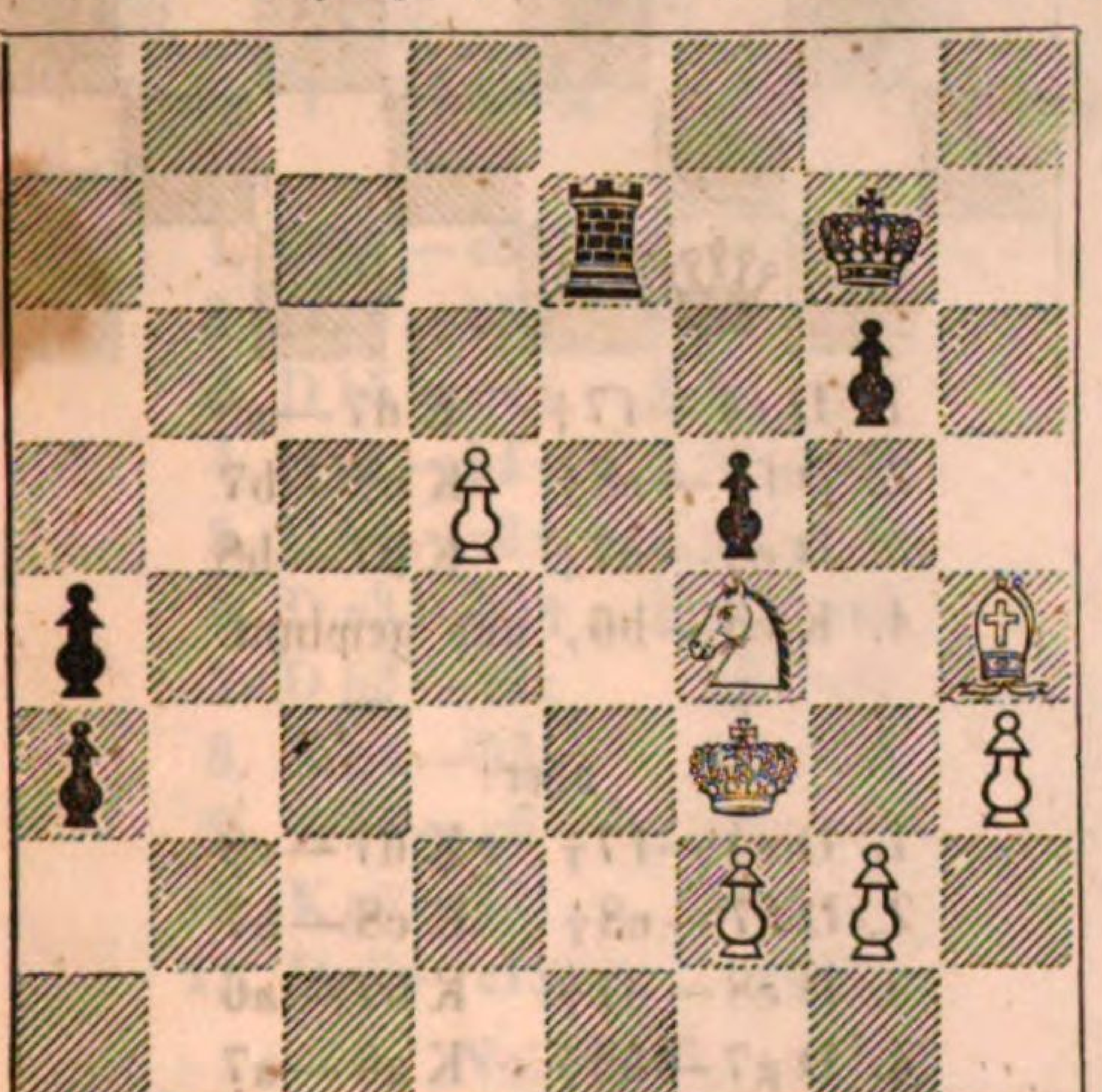
11. K g6—h5 S d2—e4
12. K h5—g4 S e4—f6†
13. K g4—f4 S f6—d5†
14. K f4—f3 K e6—d6 und nach

= =

dem, was schon zu Anfang dieses Paragraphen vorgetragen ist, wird man sich überzeugen, daß das Spiel unentschieden bleiben muß.

No. VII.

Von Bone (vergl. Palamède, 1841, S. 71.).



Wenn Weiß am Zuge ist, wird er das Spiel gewinnen.

1. L h4—e7: a3—a2
2. L e7—c5 a2—a1 D
3. L c5—d4† D a1—d4:
4. S e4—e6† und erobert die Dame.

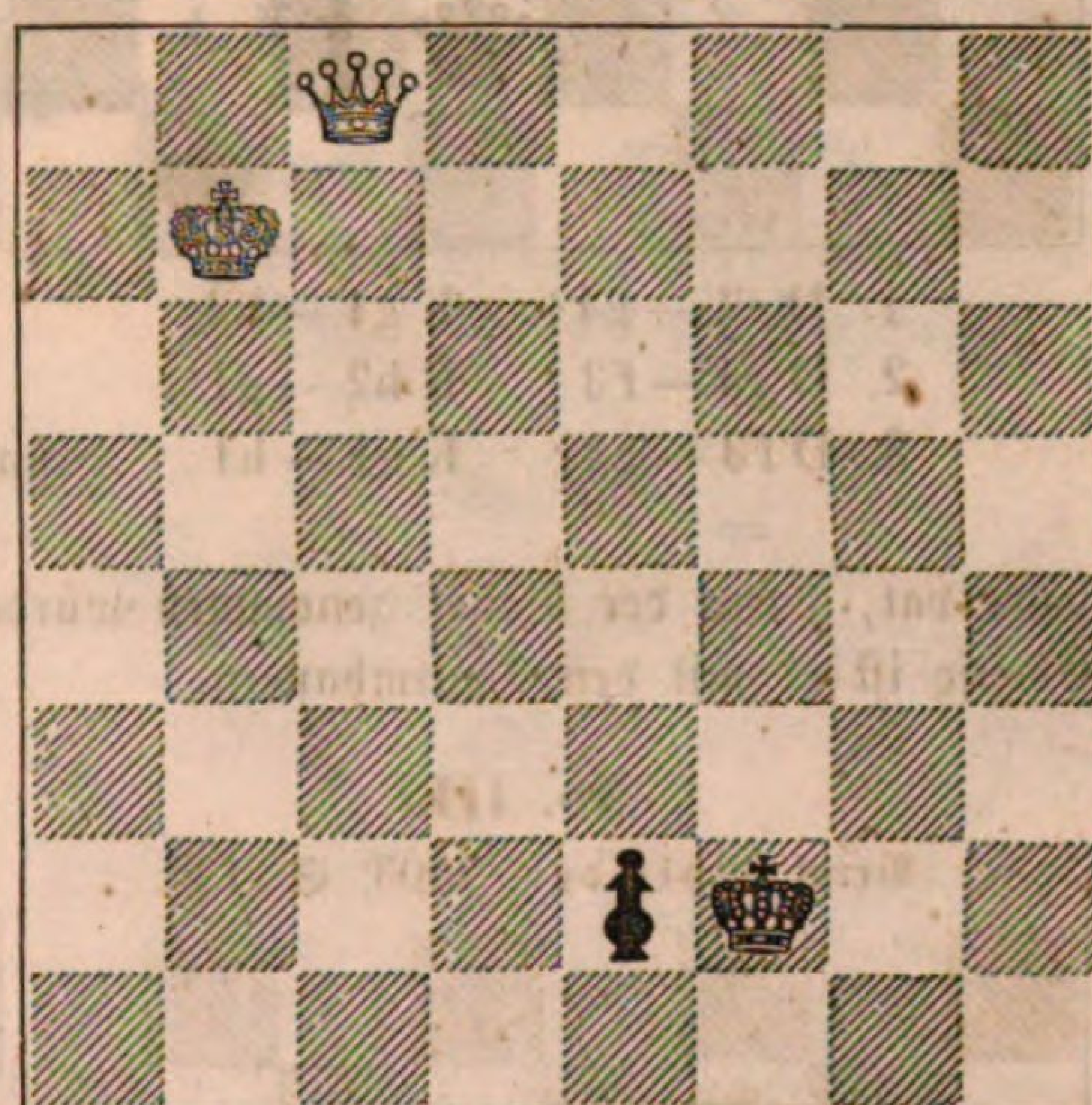
\+ =

§. 8. König und Dame gegen König und Bauer.

Von den Bauern, welche, gedeckt von ihrem Könige, auf die siebente Reihe gekommen sind, verlieren gegen die Dame, die Bauern des Königs, der Dame und der Springer; unentschieden bleibt das Spiel aber wegen möglichem Pat bei den Bauern der Laufer und der Thürme. Jedoch muß der feindliche König sich hier in gewisser Entfernung von diesen Bauern befinden, damit er sich nicht so stellen könne, daß er, in Verbindung mit seiner Dame, das Mat erzwingt, wenn der Bauer schon zur Dame geworden ist. Beispiele dieser letztern Art, welche übrigens im praktischen Spiele häufig vorzukommen pflegen, findet man unter No. IV., V. und VI.

No. I.

Vergl. Philidor, 1803, S. 135.



1. D c8—f5† K f2—g2
2. D f5—g4† K g2—f2
3. D g4—f4† K f2—g1
4. D f4—e3† K g1—f1
5. D e3—f3† K f1—e1
6. K b7—c6 K e1—d2
7. D f3—d5† K d2—c2
8. D d5—c4† K c2—d2
9. D c4—d4† K d2—c2
10. D d4—e3 K c2—d1
11. D e3—d3† K d1—e1
12. K c6—d5 K e1—f2
13. D d3—d2 K f2—f1
14. D d2—f4† K f1—g2
15. D f4—e3 K g2—f1
16. D e3—f3† K f1—e1
17. K d5—e4 K e1—d2
18. D f3—d3† K d2—e1
19. K e4—f3 K e1—f1

20. D d3 — e2† K f1 — g1
21. D e2 — g2 ‡ Mat.

Aehnlich würden die Züge bei einem Springerbauer sein. Bei einem Thurm- oder Lauferbauer kann man das Tempo nicht gewinnen, um den König herbei zu bringen, wie sich aus dem folgenden Beispiele, No. II., entnehmen läßt.

No. II.

Vergl. Philidor, 1803, S. 138.



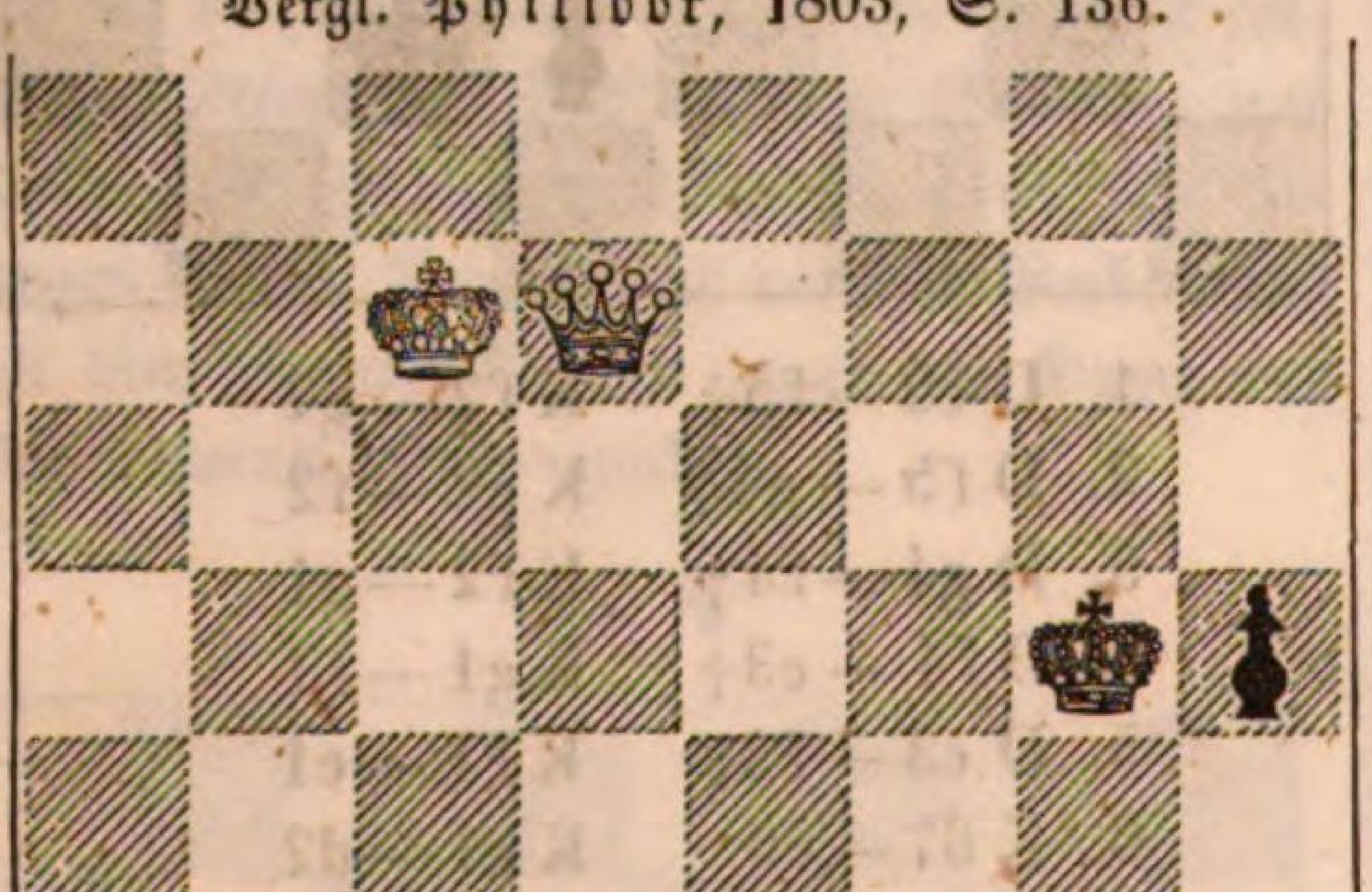
1. D e2 — g4† K g1 — h2
2. D g4 — f3 K h2 — g1
3. D f3 — g3† K g1 — h1, und

= =

wäre pat, wenn der Bauer genommen würde. Ebenso ist es mit den Thurmbauern.

No. III.

Vergl. Philidor, 1803, S. 136.



1. D d4 — g4† K g2 — f2
2. D g4 — h3 K f2 — g1
3. D h3 — g3† K g1 — h1

= =

Wenn der weiße König nicht weit entfernt ist, kann er, trotz des zur Dame geführten Bauers, nicht selten gewinnen.

No. IV.

Vergl. Lolli S. 445.

Stellung.

Weiß: K c7. D b7.

Schwarz: K b1. Bauer a2.

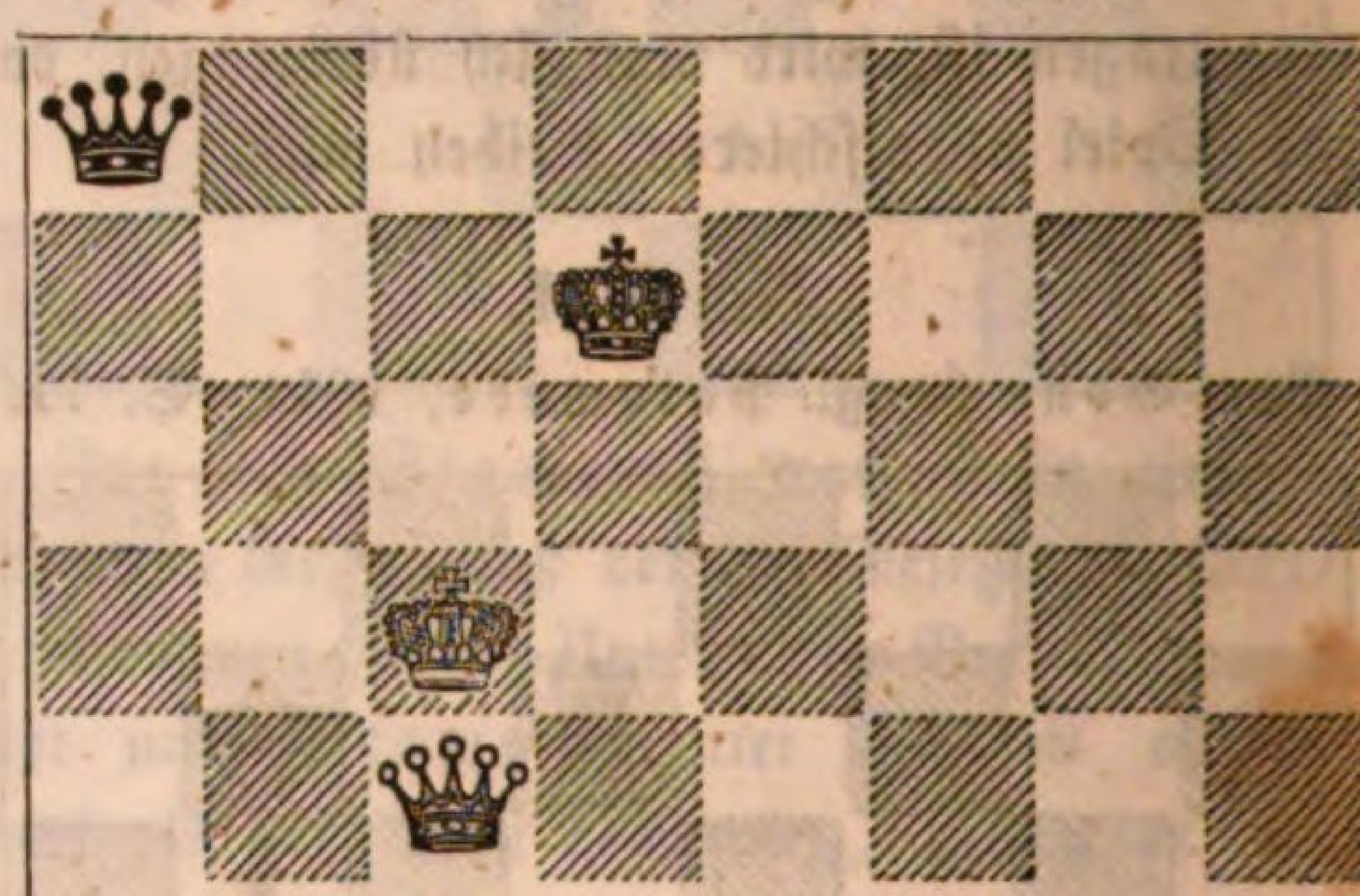
1. K b1 — c1 macht das Spiel unentschieden; 1. K b1 — a1, welches Salvio, 1723, S. 132 angiebt, ist aber unrichtig.

1. . . . . . K b1 — a1
2. K c7 — b6 K a1 — b2
3. K b6 — c5† K b2 — c2, ginge der König nach a1 zurück, so zog Weiß K c5 — b4.
4. D b7 — g2† K c2 — b3
5. D g2 — f1 K b3 — b2
6. D f1 — e2† K b2 — b3
7. D e2 — d1† K b3 — b2
8. D d1 — d2† K b2 — b1
9. K c5 — c4 a2 — a1 D
10. K c4 — b3

\+ —

No. V.

Vergl. Mendheim, 1832, 1. Aufgabe.



1. D c4 — f7† K d7 — c8
2. D f7 — e8† K c8 — b7
3. D e8 — d7† K b7 — b8
4. K c5 — b6, und gewinnt.

\+ =

oder:

1. D c4 — f7† K d7 — c8
2. D f7 — e8† K c8 — b7
3. D e8 — d7† K b7 — a6
4. D g7 — b5† K a6 — a7
5. D b5 — b6 ‡ Mat.

(Man vergl. übrigens hierzu Abschnitt VI. §. 1. No. 2.)

No. VI.

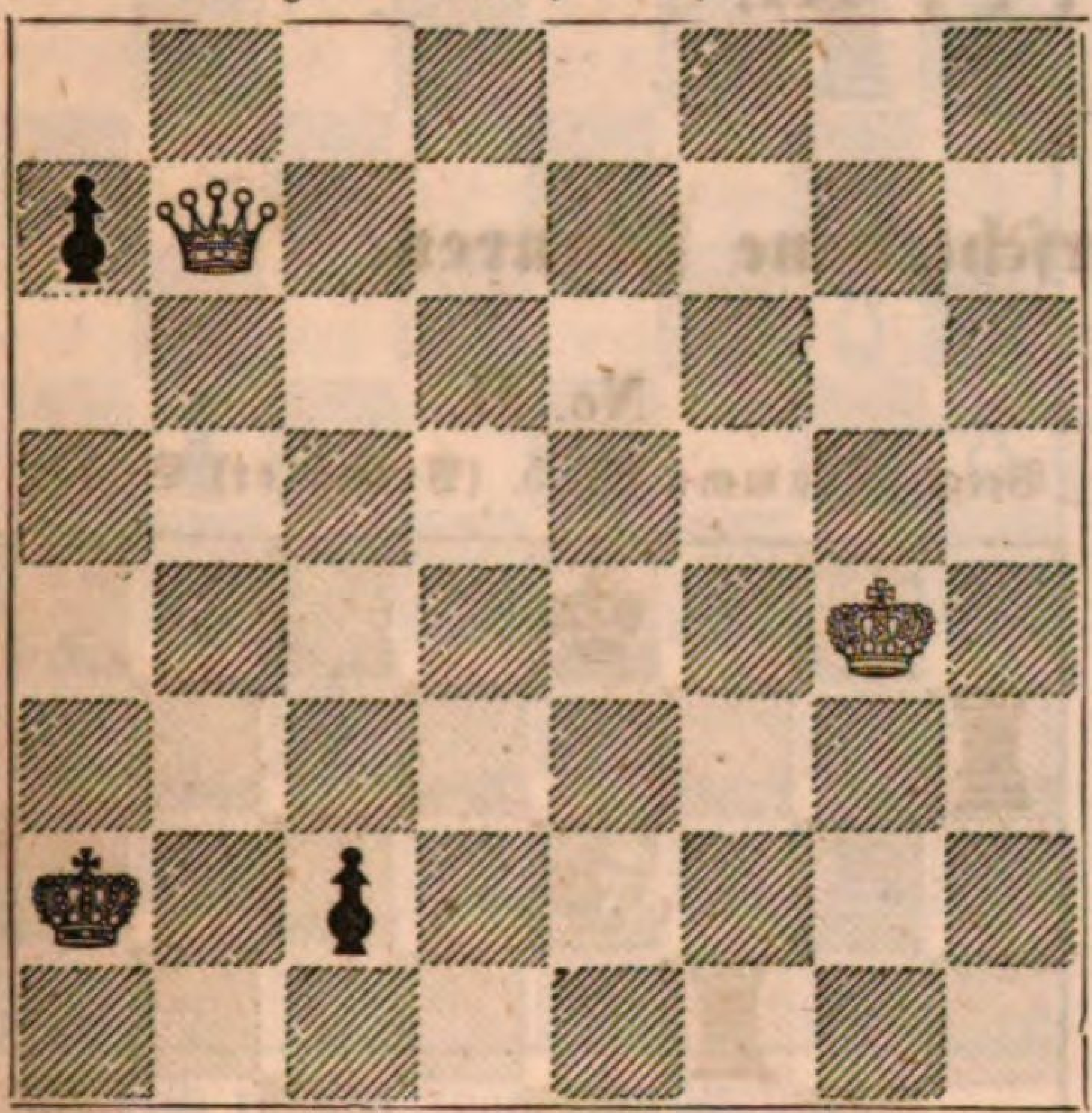
Vergl. Lolli S. 442.



1. D g3 — b3 K d1 — d2
2. D b3 — b2 K d2 — d1
3. K g4 — f3 K d1 — d2
4. K f3 — e4 K d2 — d1
5. K e4 — d3, aber nicht e3.
\+ —

No. VII.

Vergl. Walker, 1841, S 213.



Durch 1. D b7 — a7: würde die Partie remise sein.

1. D b7 — c6 K a2 — b1
2. D c6 — b5† K b1 — a2
3. D b5 — c4† K a2 — b2
4. D c4 — b4† K b2 — a1
5. D b4 — c3† K a1 — b1
6. D c3 — b3† K b1 — a1
7. D b3 — c2: a7 — a5
8. K g4 — h5 a5 — a4
9. K h5 — g6 a4 — a3
10. K g6 — g7 a3 — a2
11. D c2 — c1‡ Mat.

No. VIII.

Von Cozio (vgl. Lewis, Chess Problems S. 64.).



Weiß ist am Zuge und gewinnt.

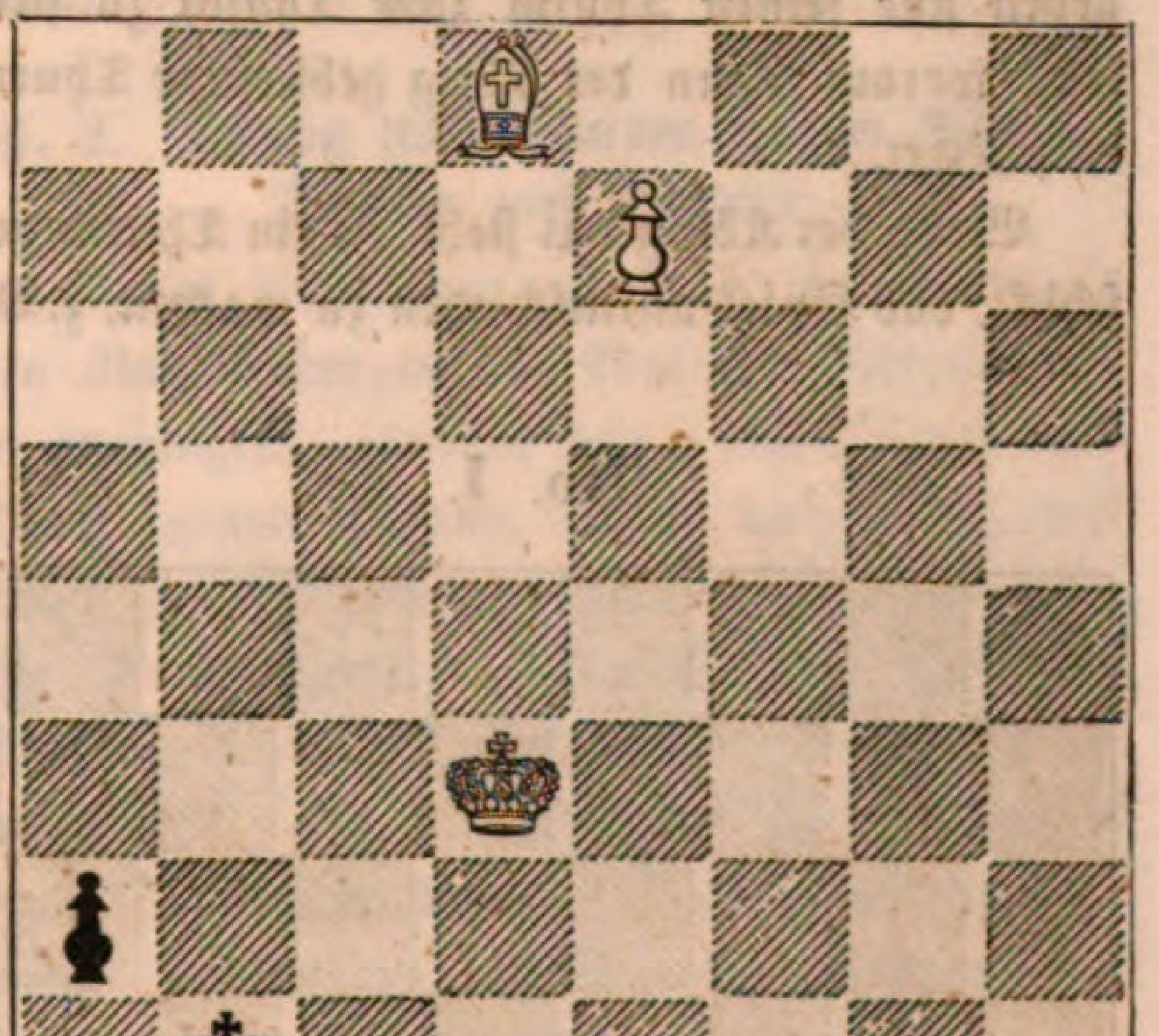
1. D d5 — g2† K c2 — c1
2. D g2 — f1† K c1 — c2, es ist gleichgültig, ob sich der König in den ersten Zügen auf c2 und c1 oder b2, b1, c2 hält, denn die Annäherung der weißen Dame kann er in keinem Falle verhindern.
3. D f1 — e2† K c2 — c1
4. K a5 — b4 b3 — b2, oder a2 — a1 D, siehe die Veränderung.
5. K b4 — c3 b2 — b1 S†
6. K c3 — d3 a2 — a1 S
7. D e2 — a2 und gewinnt.

Veränderung.

1. D d5 — g2† K c2 — b1
2. D g2 — f1† K b1 — b2
3. D f1 — e2† K b2 — c1
4. K a5 — b4 a2 — a1 D, statt b3 — b2.
5. D e2 — e1† K c1 — b2
6. D e1 — d2† K b2 — b1
7. K b4 — b3: und Weiß gewinnt.
\+ —

No. IX.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 30.



Weiß gewinnt mit dem Zuge.

1. e7 — d8D a2 — a1 D
2. D e8 — e1† K b1 — a2
3. D e1 — e6† [K a2 — b1]
4. L d8 — f6 D a1 — a3†
5. L f6 — c3 D a3 — a4
6. D e6 — e1† K b1 — a2
7. D e1 — a1† K a2 — b3
8. D a1 — b2‡ Mat.

Ohne die Hülfe des Laufers hätte Weiß nicht gewinnen können.

Abschnitt III.

Ein Thurm gegen verschiedene Figuren.

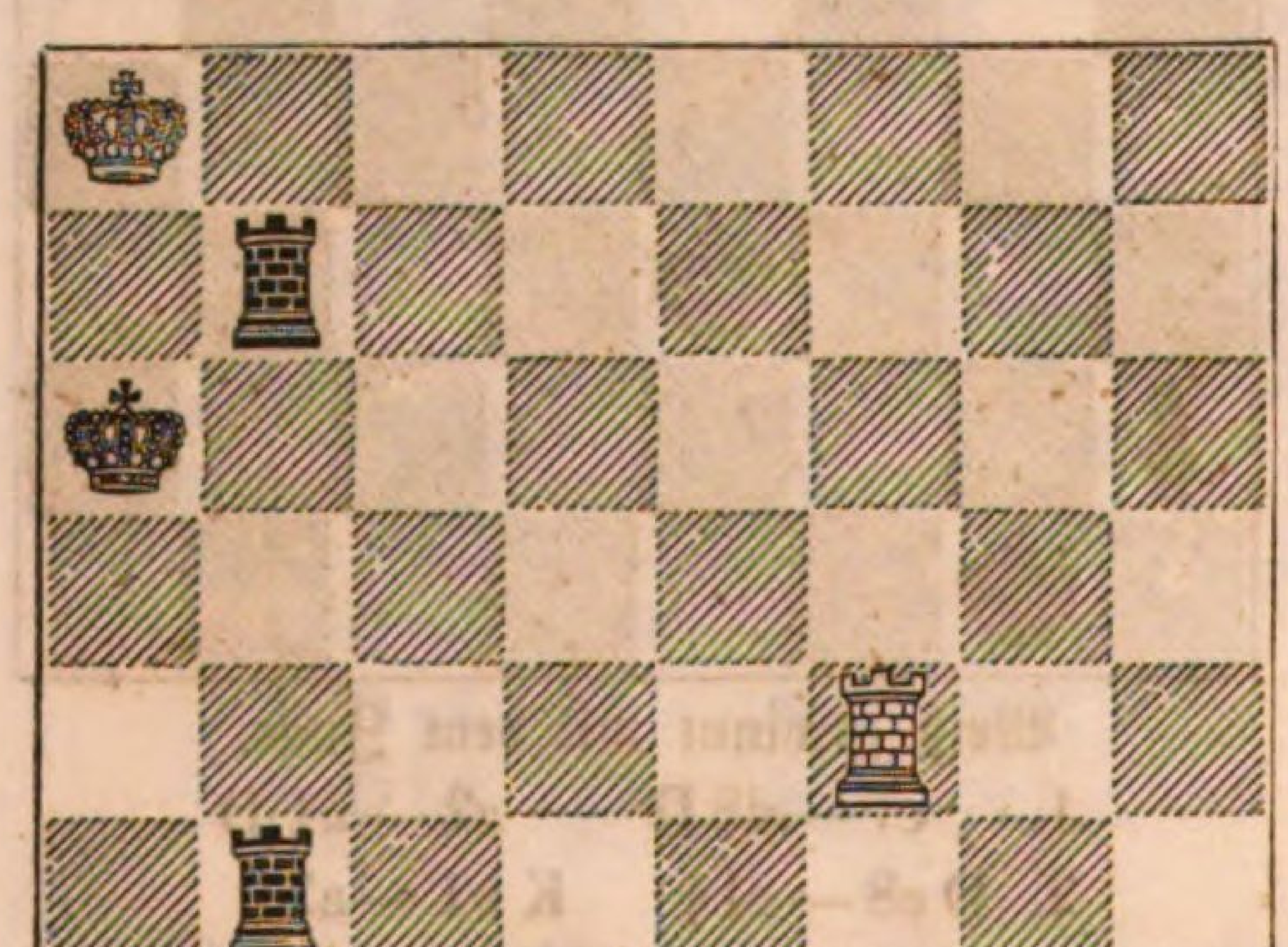
In welchen Fällen ein Thurm, selbst ein Thurm und Bauer, gegen die Dame verliert, ist im vorigen Abschnitte §. 3. und §. 4 gezeigt worden.

§. 1. König und Thurm gegen König und beide Thürme.

Mit zwei Thürmen kann man den feindlichen König stets zwingen, an den Rand zu gehen und seinen Thurm zum Tausch zu stellen, worauf dann der übrig gebliebene Thurm entscheidet.

Wenn der König pat steht, ist ein Thurm geschickt, das Spiel unentschieden zu machen, z.B.:

No. I.

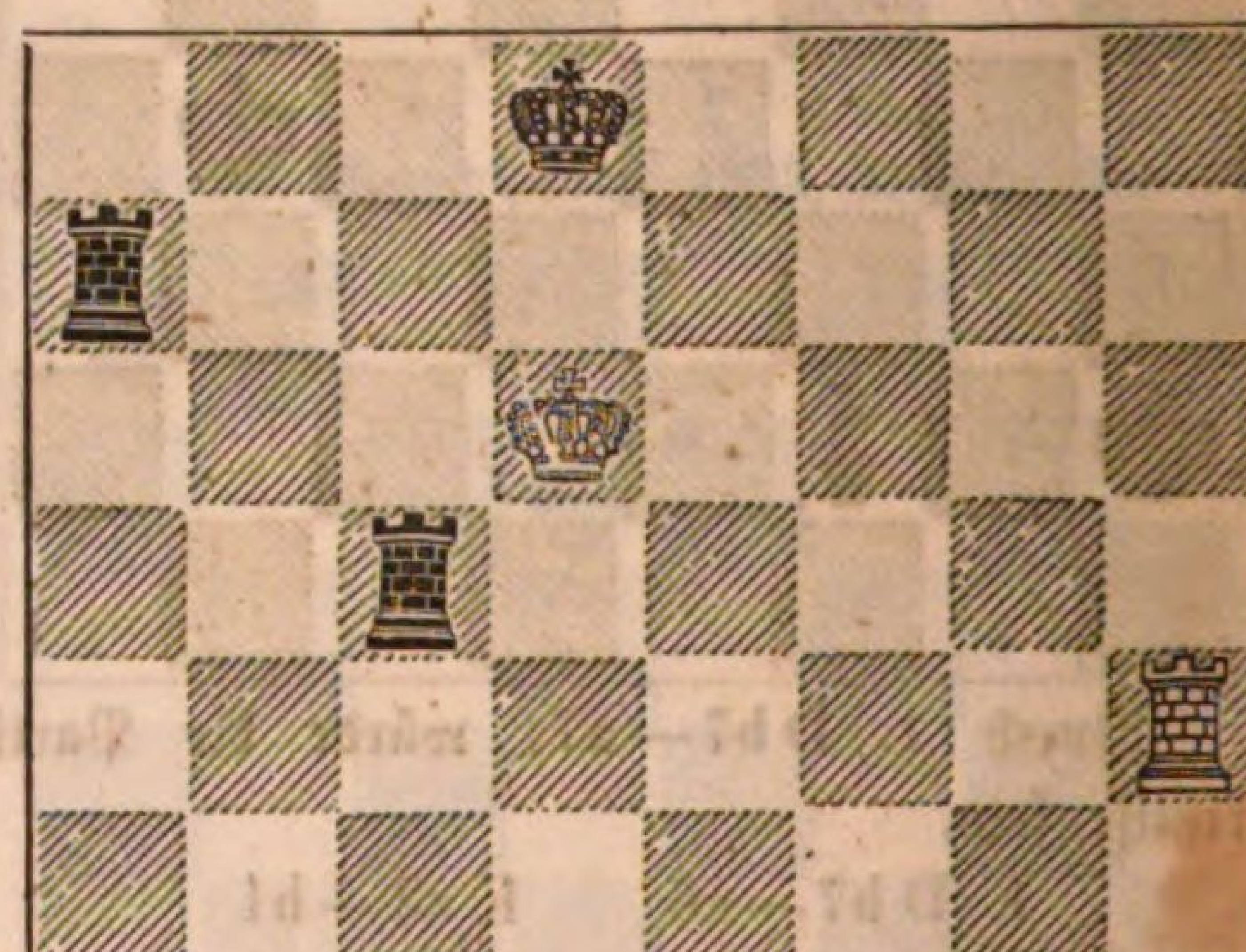


1. T f4 — a4† K a6 — b5, geht der König nach b6, so giebt Weiß auf b4 Schach und nimmt dann den Thurm auf b7.

2. T a4 — a5†	K b5 — b6
3. T a5 — a6†	K b6 — c7
4. T a6 — c6†	K c7 — d8
5. T c6 — c8†	K d8 — d7
=	=

No. II.

Vergl. Stamma Nr. 5. (Preußler) S. 45.

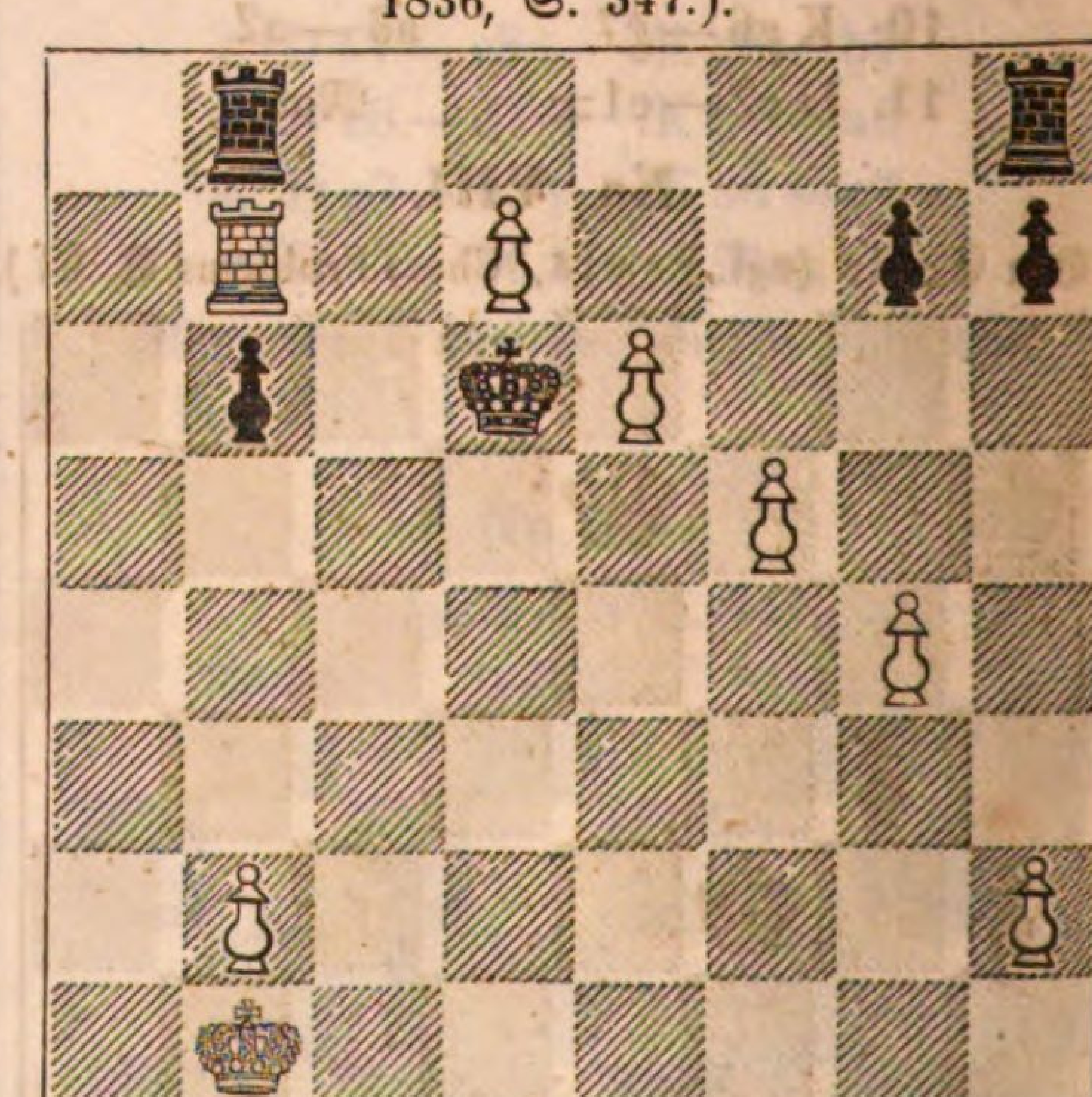


Gegen den Zug verliert Weiß.

1.	T c5 — h5
2. T h4 — h5:	T a7 — a6†
3. K d6 — c5	T a6 — a5†
—	+

No. III.

Von de la Bourdonnais (vergl. Palamède 1836, S. 347.).

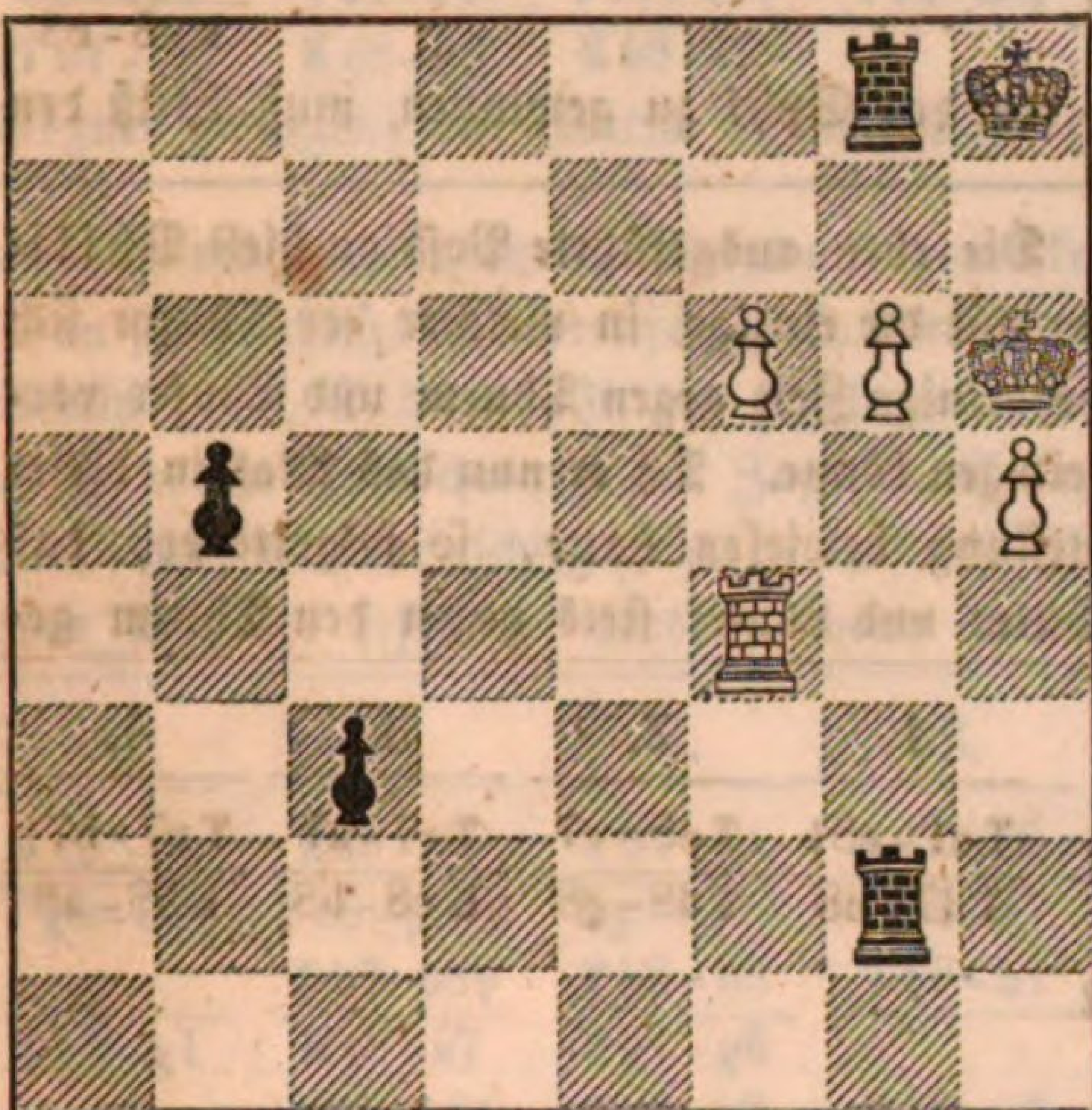


Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. e6—e7 Kd6—e7:
2. d7—d8D† Ke7—d8:
3. Tb7—b8† und Weiß gewinnt.
+ —

No. IV.

Vergl. Stamma Nr. 61.



Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. f6—f7 Tg8—f8. Ging hier der Bauer c3—c2 vor, so würde Weiß auf f8 eine Dame machen und durch Df8—f6† gewinnen.

2. Tf4—f2, Stamma zieht hier 2. Tf4—g4, diesen Thurm nimmt Schwarz, worauf sich Weiß pat setzen läßt, indem er 3. g6—g7† zieht und also nach der damals in England geltenden Regel, welche auch Stamma angenommen hatte, das Spiel gewinnt. Der hier ausgeführte Zug rührt von Koch her, man findet ihn im Codex II. S. 233.

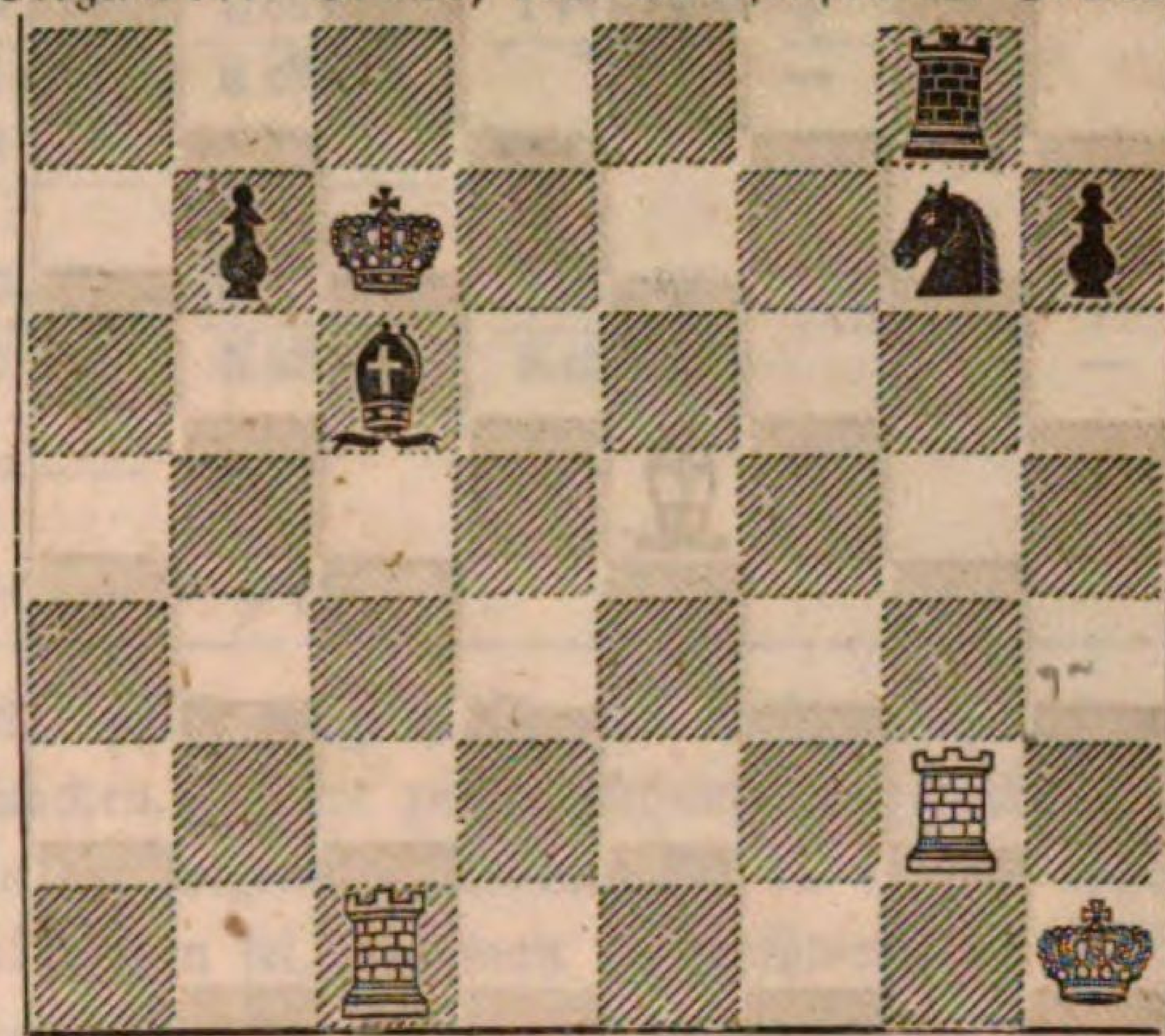
2. ...... Tf8—f7: oder c3—c2.
3. Tf2—f7: Kh8—g8
4. Tf7—c7 und Weiß gewinnt, da
+ —
er den Bauer c3 erobert.

oder:

1. f6—f7 Tg8—f8, wollte Schwarz diesen Thurm für den Bauer g6 opfern, so würde er dennoch verlieren.
2. Tf4—f2 c3—c2
3. Tf2—c2: Tg2—g3
4. Tc2—e2 und Weiß gewinnt.
+ —

No. V.

Vergl. Lolli S. 516, oder Anastasia II. S. 209.



1. Tc1—g1 Lc5—e3, nimmt Schwarz den Thurm, so giebt Weiß durch Tg2—g6† Schach und wird pat.
2. Tg2—g6† Tg7—g6:
3. Tg1—g6† Kc6—d5 und das
= =
Spiel muß unentschieden bleiben, da Weiß den Bauer b6 nehmen und dann mit dem Laufer nicht aus der weißen Ecke vertrieben werden kann.

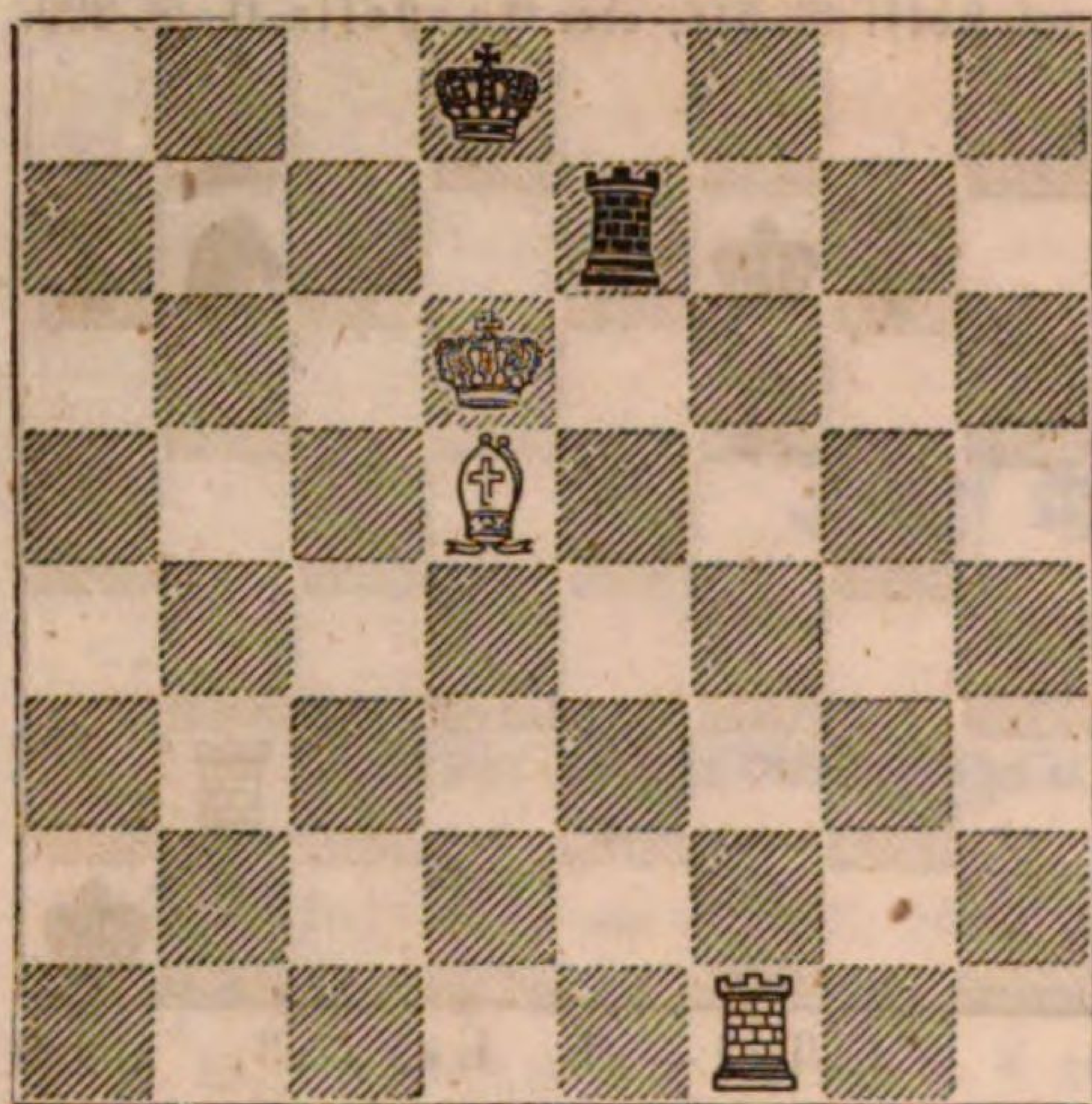
---

§. 2. König und Thurm gegen König, Thurm und Laufer.

Da es bisher nur gelungen ist, in einzelnen Randstellungen das Mat mit Bestimmtheit zu erzwingen, glauben wir, daß Thurm und König, gegen Thurm, Laufer und König das Spiel im Allgemeinen unentschieden halten. Die Vertheidigung ist indeß jedenfalls sehr schwierig und wird innerhalb 50 Zügen oft mißglücken. Am ungünstigsten für die schwächere Partei sind die vier zunächst zu betrachtenden Stellungen am Rande, in denen die Könige sich gegenüber stehen.

In No. I. gewinnt Weiß mit dem Anzuge. Die Auflösung, welche ganz von Philidor (1749) herrührt, ist sehr scharfsinnig und hat als Muster für die Untersuchung bei allen ähnlichen Stellungen gedient. Eine Anweisung, welche Philidor 1777 hinzufügte, um diese Position aus anderen Stellungen zu erzwingen, hat sich aber fehlerhaft erwiesen. No. IV., von Lolli angegeben, hat bisher keine genügende Lösung gefunden, und überdies giebt es verschiedene andere Randstellungen, in denen die zur Lösung nöthige Umformung ebenfalls fehlt.

No. I. Vergl. Philidor.

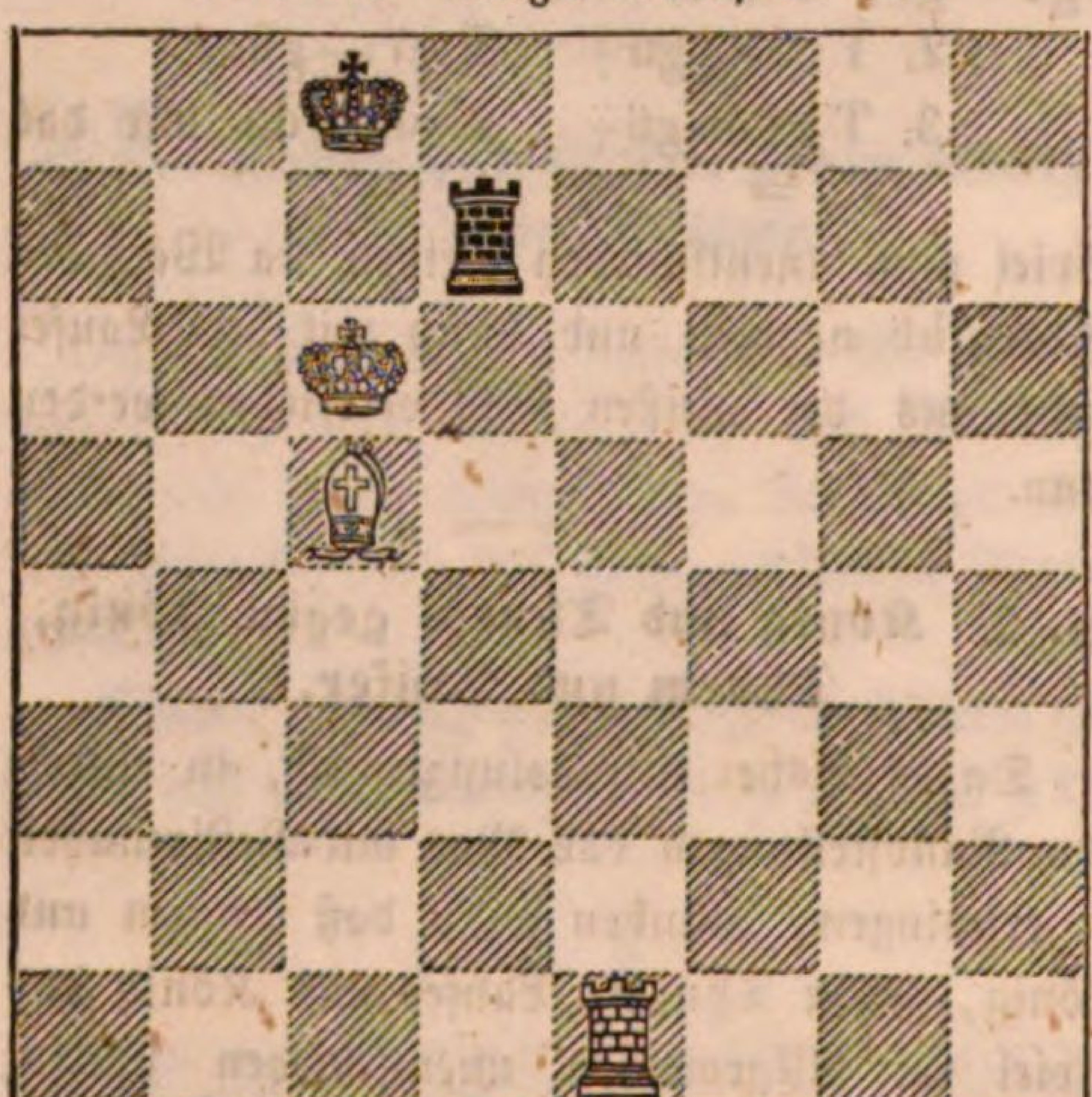


	1.	2.	3.	4.
1.	Tf1-f8† / Te7-e8	Tf8-f7 / Te8-e2 ¹)	Tf7-g7 / Te2-e1	Tg7-b7 / Te1-c1
2.	. .	. .	. .	. .
3.	. .	. .	. .	. .
4.	. . .	. .	. .	— / Kd8-c8

¹) Um das Spiel zu gewinnen, muß Weiß den

Die eben ausgeführte Position hielt Philidor für die einzige, in welcher der Thurm sich noch einige Zeit gegen Thurm und Laufer vertheidigen könne. Da er nun das Mat in dieser Stellung bewiesen hatte, so folgerte er, daß Thurm und Laufer stets gegen den Thurm ge-

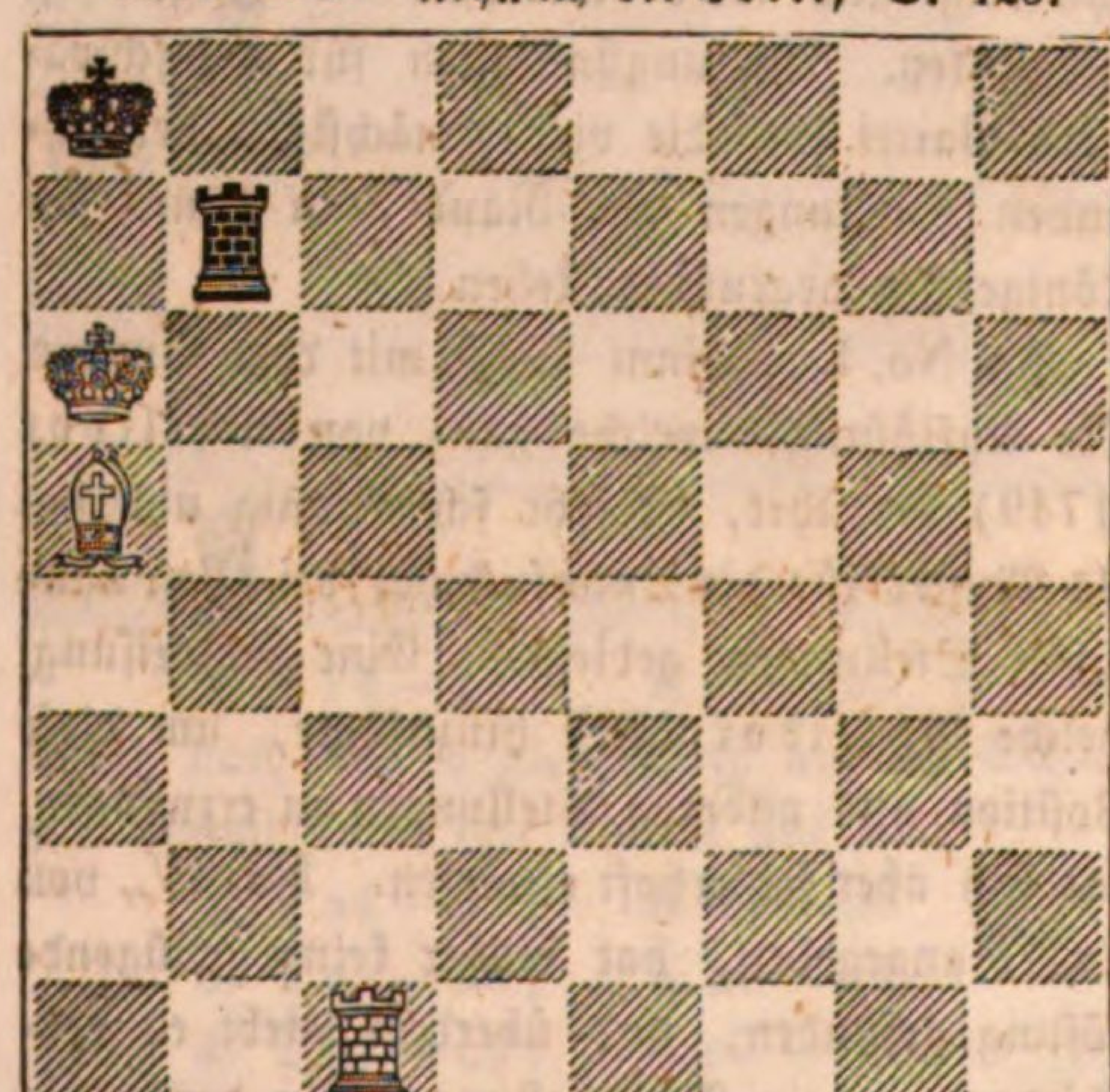
No. II. Vergl. Lolli, S. 424.



	1.	2.	3.	4.
1.	Te1-e8† / Td7-d8	Te8-e7 / Td8-g8	Te7-a7 / Kc8-b8	Ta7-b7† / Kb8-a8
2.	. .	. .	. .	. .
3.	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. . . . . / Td8-d2	Te7-f7 / Td2-d8	Lc5-e7 / Td8-g8
5.	. .	. .	— / Td2-d1	Tf7-a7¹) / Kc8-b8
6.	. .	. . .	. .	— / Td1-b1
7.	. .	. .	. .	. .

¹) Schlägt Schwarz den Laufer, so nimmt der Thurm wieder.

No. III. Aehnlich bei Lolli, S. 425.



Weiß sucht in die Stellung Nr. II. zu gelangen.

	1.	2.	3.	4.
1.	Tc1-f1 / Tb7-a7†	Ka6-b6 / Ta7-b7†	Kb6-c6 / Tb7-b8	La5-b6 / Tb8-b7
2.	. .	. .	— / Tb7-b2	La5-b6 / Tb2-c2†
3.	— / Tb7-b8	La5-c7 / Tb8-e8	Lc7-d6 / Te8-d8	Tf1-f6 / Td8-c8
4.	— / Tb7-b2	Tf1-f4 / Tb2-b1	La5-b4 / Ka8-b8	Ka6-b6 / Kb8-c8
5.	. .	— / Tb2-b8	La5-c7 / Tb8-e8	(s. No. III. 3.)
6.	. .	— / Tb2-b7	Tf4-e4 / Tb7-a7†	(s. No. III. 1.)
6.	. .	. .	— / Tb7-b2	La5-b4 / Ka8-b8
7.	. .	. .	. .	. .

5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	
Ld5-b3	Tb7-b4	Tb4-f4	Lb3-a4	La4-c6	Lc6-d5	Tf4-a4	+	
Kd8-c8	Kc8-d8	Tc1-e1	Kd8-c8	Te1-d1†	Kc8-b8		—	
			Lb3-d5	Tf4-a4	+			
· ·	· ·	Kd8-c8	Kc8-b8		—			
	Lb3-e6	Le6-d5	Tc7-d7†	Td7-f7	Tf7-b7†	Tb7-b4	Ld5-c4	+
Tc1-c3	Tc3-d3†	Td3-c3	Kd8-c8	Kc8-b8	Kb8-c8	Kc8-d8		—
Tb7-a7	Ta7-f7	Tf7-f8†	Tf8-a8†	+				
Te1-b1	Kc8-b8	Kb8-a7		—				

Gegner zwingen, mit seinem Thurme nach e1 oder e3 zu gehen.

winnen müßten, aber die Amateurs bemerken schon sehr richtig: (Theoretisch-prakt. Unterricht, Berlin 1780, S. 300) „In der gegebenen Stellung; wenn der Schwarze den Zug hat, Schach bietet, und nachher richtig zieht, so muß erst eine neue Methode erfunden werden (wenn anders eine solche möglich ist), ihn nothwendig mat zu machen.“ Ihre zweite Behauptung jedoch, daß in der folgenden Stellung No. II. es gar nicht abzusehen sei, wie man ein nothwendiges Mat herausbringen wolle, ist ungegründet, zumal da sie schon 1763 von Lolli aufgelöst ist.

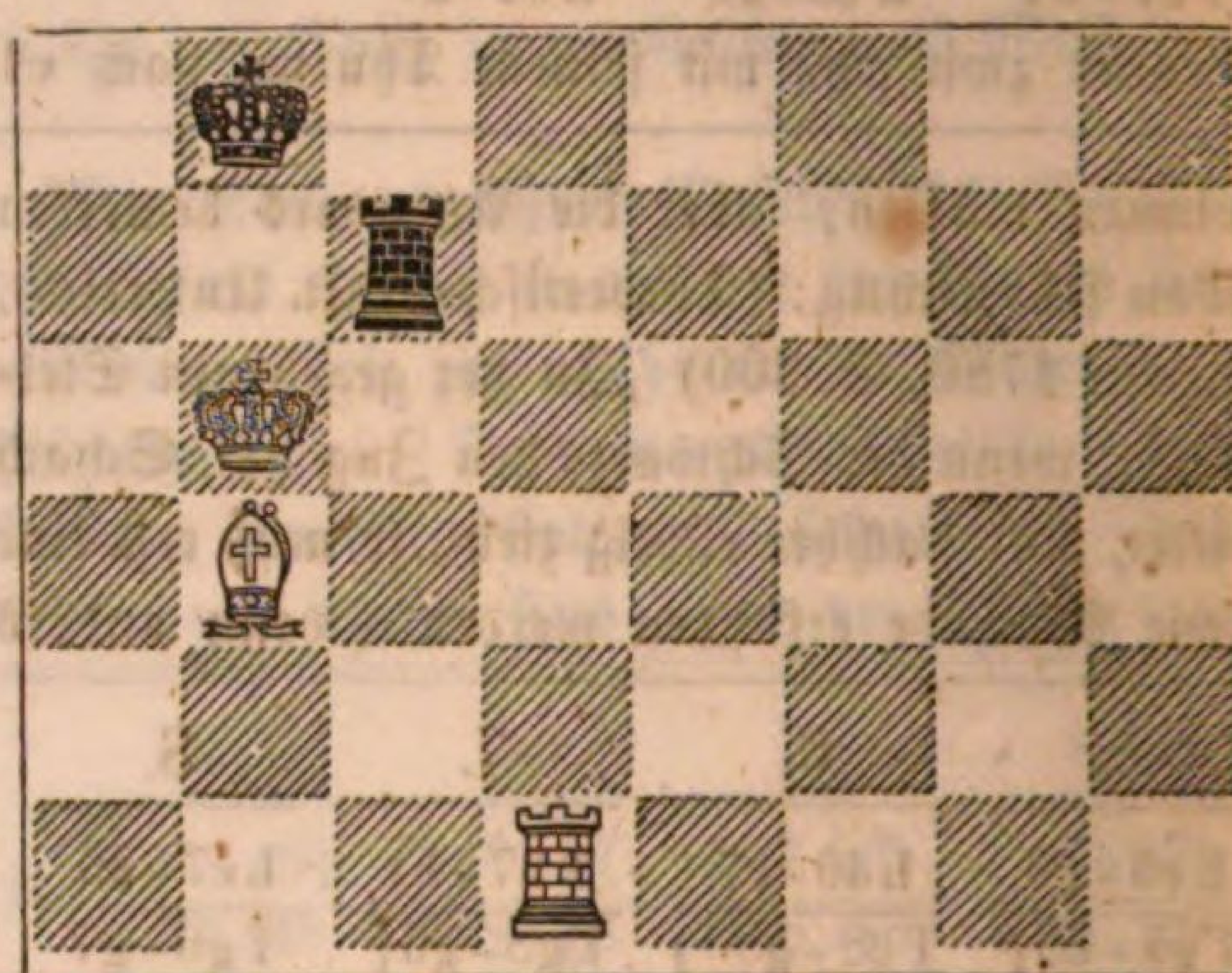
5.	6.	7.	8.	9.	10.	
Lc5-d6	Ld6-c7	Tb7-b1	Lc7-d6	Tb1-e1	Ld6-e7:	+
Tg8-c8†	Tc8-g8 [1])	Tg8-g6†	Tg6-g7	Tg7-e7 [2])		—
	Tb7-b8†	Tb8-h8	Th8-h1	+		
Tg8-g1	Ka8-a7	Tg1-g6		—		
	Tb7-b8†	Tb8-b2	Tb2-e2	+		
Tg8-g7	Ka8-a7	Ka7-a8		—		
Tf7-f5	Le7-d6†	Tf5-b5	+			
Kc8-b8	Kb8-c8		—			
Ta7-a4	Ta4-e4	+				
Td1-c1		—				
Lc5-a3	Ta7-e7	Te7-e4	Te4-e5 [4])	Te5-e5†	La3-d6†	+
Kc8-b8	Kb8-a8	Tb1-b7	Ka8-a7	Ka7-b8		—
	La3-d6	Ld6-c5	Ta7-c7†	Tc7-e7	Te7-e4	+
Tb1-b3	Tb3-c3†	Tc3-b3	Kb8-c8	Kb8-a8		—

[2]) Weiß kann das Spiel doch nicht mehr retten.
[3]) Die folgenden Züge sind denen in No. I. analog.
[4]) Und giebt, wie Lolli S. 425, Anmerkung (b) sagt, in höchstens vier Zügen Mat.

5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	
Lb6-c7	+						
	—						
Lb6-c5	Tf1-a1†	Lc5-d6†	+				
Tc2-b2	Ka8-b8		—				
Ka6-b6	Tf6-g6	Tg6-g4	+				
Tc8-d8	Td8-e8		—				
Kb6-c6	Lb4-d6	Ld6-c5	Tf4-f8†	Tf8-f7	Lc5-d6	Tf7-a7	+
Tb1-d1	Td1-c1†	Tc1-d1	Td1-d8	Td8-e8	Te8-d8		—
				(Td8- siehe No. II.)			
Ka6-b6	Kb6-c6	Lb4-c5	Te4-e8†	(s. No. II.)			
Kb8-c8	Tb2-c2†	Tc2-d2					
			Te4-a4	Ta4-f4	+		
· ·	· ·	Kc8-d8	Kd8-e8		—		

Wir kommen nun zur vierten Randstellung, in welcher die Könige auf die Reihe der Springer stehen. Das Hinderniß bei der Auflösung dieser Position besteht darin, daß man weder, wie in No. I. und No. II., sich mit dem Thurme rechts und links in der Entfernung eines Springerzuges vom feindlichen Könige halten, noch aber leicht das Spiel in die Position No. I. verwandeln kann. Lolli, welcher zuerst diese Stellung angab, hält sie für unentschieden, indem der einzelne Thurm, Weiß stets verhindere, mit dem Könige das Feld d6 und zugleich mit dem Laufer d5, d. h. die Philidor'sche Position, zu erreichen. (Lolli S. 426: sicome un tale appostamento gli vienne sempre impedito dal maneggio del Roc. nero,. cosi non può che pattare.) La Bourdonnais sprach sich 1833 II. S. 163 ähnlich, jedoch minder klar aus und bedauerte, daß Lolli keine erläuternden Züge angegeben habe. Diese wurden erst von Bilguer aufgestellt und sind seitdem von den Herren Zytogorsky, Kling, Kuiper und vorzüglich von Ruskow weiter ausgeführt, aber noch nicht bis zur vollständigen Lösung gediehen. Wir folgen in unserer Darstellung der Ruskow'schen Analyse in der Schachzeitung von 1848.

No. IV.



	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	Td3-d8† / Tc7-c8	Td8-d7 / Tc8-g8	Lb5-c6 / [1])	+ / —					
2.	. .	/ Tc8-f8	Td7-d6 [2]) / Tf8-c8 [3])	Lb5-a6 / Tc8-f8	La6-f1 / Kb8-c8	Lf1-h3† / Kc8-b8	Td6-g6 [4]) / Kb8-a8	Lh3-d7 / Tf8-b8†	Kb6-a6 / Tb8-f8
3.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tb8-d8
4.	. .	/ Tc8-c2	Td7-f7 [5]) / Tc2-c3	Lb5-a4 / Tc3-c1	La4-c6 / Tc1-b1†	Kb6-c5 / Tb1-c1† [6])	Kc5-d6 / Tc1-d1†	Lc6-d5 / Td1-d2	Tf7-b7† / Kb8-c8
5.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tc1-g1	Lc6-e4 / Tg1-g8	Tf7-b7† / Kb8-c8
6.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg1-g5	Tf7-b7† / Kb8-c8
7.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg1-g4	Tf7-b7† / Kb8-c8
8.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Kb8-a8
9.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tb1-d1	Lc6-d5 / Td1-c1† [8])	Kc5-d6 / Tc1-c7 [9])	Tf7-f2 / Tc7-c8†
10.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tb1-g1	Lc6-e4 / Tg1-e1	Kc5-b6 / Kb8-c8	Tf7-f8† / Kc8-c7

[1]) Weiß bringt den Thurm auf die a-Linie und macht Mat oder erobert den Thurm. In den folgenden Varianten werden Combinationen dieser Art und alle bereits bekannten ohne besondere Anmerkungen übergangen werden.

[2]) Diesen sinnreichen Zug, welcher den Gewinn entscheidet, hat zuerst Herr Mosar gefunden.

[3]) Es ist gleichgültg, was Schw. zieht, Weiß bringt immer seinen Laufer nach h3, ohne den König aus der Ecke heraus zu lassen, oder den T von der untersten Felderreihe.

[4]) Weiß muß noch den Thurm auf f6 und den Laufer auf d7 bringen, sonst kann er den Gewinn nicht erzwingen.

[5]) Schwarz ist nun gezwungen auf c1 oder c3 zu gehen, denn auf 3. Tc2 — c8 ge-

1. T d3 — d8† T c7 — c8

2. T d8 — d7 T c8 — c2, geht er nach f8, so verliert er, wie die Tabelle lehrt.

3. L b5 — c6 T c2 — b2†, zöge hier K b8 — c8, so gewönne 4. T d7 — d4.

4. L c6 — b5 T b2 — c2

5. T d7 — f7, um den schwarzen Thurm auf das Feld c1 zu bringen.

5. . . . . . . T c2 — c3

6. L b5 — a4 T c3 — c1

7. L a4 — c6 T c1 — b1†

8. K b6 — c5 T b1 — b2, mit jedem andern Zuge müßte Schwarz, wie Herr Ruskow in der Berliner Schachzeitung 1848 S. 200—204 bewiesen hat, verlieren. Die folgende Tabelle liefert diesen Beweis.

9. L c6 — d5 T b2 — h2

10. T f7 — b7† K b8 — c8

11. T b7 — e7 K c8 — b8

12. K c5 — b6 und wir müssen dahingestellt sein lassen, ob Weiß, wie es den Anschein hat, den Gewinn erzwingen kann.

Die Analyse basirt sich stets darauf, die ursprüngliche Lolli'sche Position in die Philidor'sche oder in eine, der folgenden Stellung analogen, umzuwandeln. Weiß: K d6, L d5, T f7; Schwarz: K b8, T c8. Die Lösung dieser Stellung, wenn Schwarz den Zug hat, ist in der 16. Variante der Tabelle enthalten.

10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	
Tg6-b6 / Tf8-b8	Ld7-c6†	+ / —					
Tg6-f6 / Ka8-b8	Ka6-b6 / Td8-g8	Tf6-f5 / Tg8-d8	Ld7-c6 / Kb8-c8	Tf5-a5	+ / —		
Tb7-a7 / Td2-b2 [7])	Ta7-f7	+ / —					
Tb7-a7 / Tg8-d8†	Kd6-c6 / Kc8-b8	Ta7-b7† / Kb8-a8	Tb7-b4	+ / —			
Tb7-a7 / Tg5-b5	Le4-c6 / Tb5-b4	Ta7-f7 / Kc8-b8	Tf7-f8† / Kb8-a7	Kd6-c5 / Tb4-b8	Tf8-f7† / Ka7-a6	Tf7-f4	+ / —
Tb7-b4 / Tg4-g5	Le4-d5	+ / —					
Tb7-e7† / Ka8-b8	Te7-e8† / Kb8-a7	Kd6-c5	+ / —				
Tf2-a2 / Tc8-d8†	Kd6-c6 / Td8-d7	Ta2-b2† / Kb8-c8	Ld5-e6	+ / —			
Le4-c6† / Kd7-d6	Tf8-d8† / Kd6-e5	Td8-e8†	+ / —				

winnt 4. L b5 — d7, wie wir schon dargethan haben.

[6]) Durch diesen Zug verliert Schw.; er mußte T b1—b2 ziehen. Zieht aber 6. K b8—c8, so gelangt Weiß leicht in die Philidor'sche Position.

[7]) Eine ähnliche Position wäre:
Schwarz K c8. T f8,
Weiß K d6. T g8. L d5,

dennoch würde die letztere unauflösbar sein, während die erste in wenigen Zügen für Schwarz verloren ist.

[8]) Geht T d1—g1, so folgt 8. L d5—e4 und das Spiel reducirt sich auf die nachfolgenden Varianten der Tabelle.

[9]) T c1 — c8 hätte 9. T f7 — b7† und 10. K d6 — e5 zur Folge.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
11.	Td1-d8† / Tc7-c8	(Td8-d7) / (Tc8-c2)	(Td7-f7) / (Tc2-c3)	(Lb5-a4) / (Tc3-c1)	(La4-c6) / (Tc1-b1†)	(Kb6-c5) / (Tb1-g1)	(Lc6-e4) / Tg1-d1	Kc5-c6 / Td1-d2	Tf7-f8† / Kb8-a7
12.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Td1-d4¹)	Tf7-e7 / Td4-d2
13.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg1-g5†	Kc5-c6 / Tg5-h5	Kc6-b6 / Kb8-c8
14.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg1-c1†	Kc5-d6 / Tc1-c7	Tf7-f2 / Tc7-c8
15.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
16.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tc1-c8	Le4-d5 / Tc8-d8†
17.	. .	. .	. .	. .	. .	/ [Tb1-b2] ??	. .	. .	. .
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tc8-h8
19.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg1-g3	Tf7-h7 / Tg3-e3⁶)	Le4-d5 / Te3-g3
20.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg1-g8	Kc5-b6 / Kb8-c8	Tf7-a7 / Tg8-g3
21.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ Tg8-g1
22.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .

¹) Auf Td8 entscheidet 9. Tf7—b7† Kb8 nach a8; 10. Tb7—b4.

²) Herr Zytogorsky löst die gegenwärtige Stellung im Chronicle 1843, S. 46, ε1, mit 12. Le4—d5.

³) Es folgt nun 18. Kc5—d6 Tc7—f7 (Tc7—c8; 19. Tg4—b4† Kb8—a7; 20. Kd6—c5 ꝛc.) 19. Tg4—g8† Kb8 nach a7; 20. Kd6—c5 Ka7—a6; 21. Tg8—g3 Tf7—f5†; 22. Lc6—d5 Ka6—a7; 23. Tg3—g8 und gewinnt.

⁴) Ginge Th8, so 12. Kc5—b6 Kb8—c8 und 13. Ld5—c6.

⁵) Tg8 hätte 14. Kc5—b6; 13. Kb8—c7 aber 14. Tf2†—f7†—b7†—b2†—a2† zur Folge.

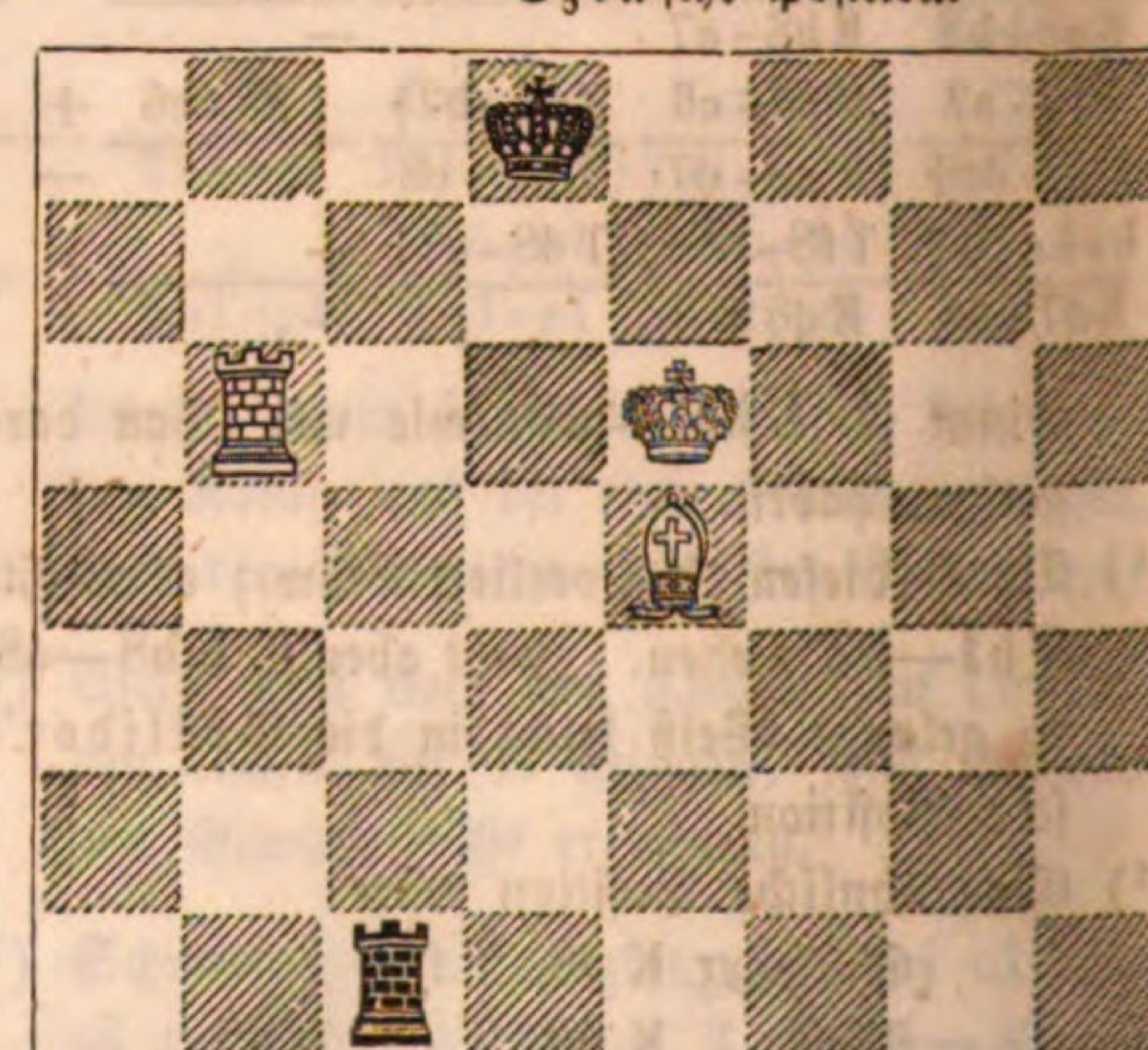
⁶) Ginge der Thurm jetzt nach h7 oder g7, so gewönne Weiß durch 15. Tf2—f8† und 16. Kd6—c5.

Von den vier Randstellungen in denen sich die Könige gegenüberstehen, sind also die in der Königs- und Damenreihe, so wie die in den Laufer- und Thurmlinien gewonnen für den Thurm und Laufer. Dagegen ist die Stellung auf den Springerreihen noch unentschieden.

Es giebt jedoch, wie Szén zuerst bemerkt hat, auch Positionen am Rande, in denen die Könige einander nicht gegenüberstehen, und welche unauflösbar sind.

Diese Szén'schen Stellungen sind, wie die nebenstehende Position No. V. zeigt, den unter No. I. bis No. IV. aufgestellten sehr ähnlich, unterscheiden sich jedoch von denselben durch die eigenthümliche Position der beiden schwarzen Steine.

No. V. Szen'sche Position.



Ebenso könnten die Könige auf f6 und e8,

10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
Kc6-c5	+							
	—							
Te7-e8†	+							
	—							
Le4-c6	Tf7-d7†	Td7-e7	+					
Kc8-d8	Kd8-c8		—					
Tf2-a2	Kd6-c6	Ta2-b2†	Kc6-c7	Le4-c6	Tb2-b5†	Tb5-c5	Tc5-c3	+
Tc8-d8†	Td8-d4	Kb8-a7	Ka7-a6	Ka6-a5	Ka5-a6	Td4-b4		—
. .		Ta2-a4 2)	Ta4-b4†	Kc6-c5	Le4-d5	Tb4-g4	Ld5-c6	8)
	Td8-e8	Te8-e7	Kb8-a7	Te7-d7	Td7-e7	Te7-c7†	Ka7-b8	
Kd6-c5	Ld5-c6	Tf7-f8†	Tf8-f2	Kc5-d6	Tf2-b2†	Kd6-c5	Tb2-a2†	7)
Td8-c8† 4)	Tc8-c7	Tc7-c8	Tc8-c7 5)	Tc7-c8 6)	Kb8-a7	Tc8-d8	Ka7-b8	
	Ld5-b7†	Kc5-c6	Kf6-b6	+				
Kb8-c8	Kc8-b8	Td8-g8		—				
Tf7-b7†	Tb7-b4	Kd6-c6	Tb4-a4	Kc6-b6	Ld5-c6	+		
Kb8-c8	Th8-d8†	Td8-e8	Kc8-b8	Te8-e6†		—		
Th7-b7†	Tb7-e7	Kc5-b6	Kb6-c6	Te7-e8†	Kc6-b5	+		
Kb8-c8	Kc8-b8	Kb8-c8	Kc8-b8	Kb8-a7		—		
Le4-c6	Ta7-d7†	Td7-d6	Lc6-b5	Td6-d1	Td1-c1†	Tc1-e1	+	
Kc8-d8 9)	Kd8-c8	Tg3-b3† 10)	Tb3-b2	Tb2-b4	Kc8-b8 od. d8		—	
Kb6-c6	Ta7-b7†	Tb7-b2	Kc6-b6†	Tb2-a2	Ta2-d2	Le4-f5	+	
Kc8-b8 11)	Kb8-a8	Tg1-c1† 12)	Ka8-b8	Kb8-c8	Kc8-b8		—	
. .		Tb7-h7	Th7-h8†	Kc6-c5	Kc5-b5	Th8-h7†	Th7-b7†	Kb5-a5 +
	Kb8-c8	Kc8-b8	Kb8-a7	Tg1-c1†	Tc1-c8	Ka7-b8	Kb8-a8	—

7) Der König geht 18. Kc5–b6 und gewinnt.

8) Tc3† und dann Tc3—c8 führt auf die vorhergehende Variante zurück, während 8. Tg3—g8 in den folgenden seine Lösung findet.

9) Giebt statt dessen der Thurm auf b3 †, so gewinnt 11. Lc6—b5 Kc8—b8; 12. Ta7—b7†—e7.

10) Tg3—g7 hätte 13. Lc6—d5, und Tg3 nach g8, 13. Lc6—b7† zur Folge. Im letzteren Falle könnte der schwarze Thurm die achte Reihe nicht mehr verlassen.

11) Giebt der Thurm auf c1 Schach, so ist die Philidor'sche Stellung nicht zu vermeiden, und bei 10. Kc8—d8 gewinnt 11. Kc6—d6 Kd8—e8; 12. Ta7—a8† u. s. w.

12) Ginge der König nach a7, so gewönne 13. Tb2—a2† Ka7—b8; 14. Kc6–d6. Auf 12. Tg1—g7 entscheidet ebenfalls 13. Tb2—a2† Ka8—b8; 14. Kc6–d6.

auf g6 und f8, auf h6 und g8 stehen, wobei dann die übrigen Steine ebenfalls gerückt worden wären. In allen diesen Stellungen kann man das Mat nicht erzwingen, man kann nur, z. B. aus der oben angeführten, in folgende übergehen:

Schwarz K d8. T e2.

Weiß K c6. T f6. L c5, welche ebenfalls unentschieden ist.

Die Herren Kling und Kuiper, zwei Deutsche in London, haben noch mehrere Categorien von unauflöslichen Randstellungen aufgefunden und in einem Artikel des Palamède von 1847, dessen Resultate auch in der Berliner Zeitung, 1848 S. 13—28, mitgetheilt sind, entwickelt. Sie unterscheiden dabei vier Klassen, für welche folgende Stellungen als Paradigmata dienen. Keine Klasse ist indeß auf die einzelne aus ihr hier angeführte Stellung beschränkt. Dieselben wiederholen sich vielmehr, wagerecht fortgerückt, über das ganze Brett.

I. Klasse:	Weiß	K b5, T e7, L b4.
	Schwarz	K b8, T b1.
II. Klasse:	Weiß	K h6, T d7, L b6.
	Schwarz	K f8, T f1.
III. Klasse:	Weiß	K a6, T d6, L b6.
(Szén.)	Schwarz	K b8, T c1.
IV. Klasse:	Weiß	K h6, T f1, L g6.
	Schwarz	K g8, T e6.

Die wesentlichen Unterschiede dieser Klassen unter einander sind folgende:

I. Die erste Klasse unterscheidet sich leicht von den übrigen durch die größere Entfernung der beiden Könige.

II. Das Charakteristische der zweiten Klasse besteht darin, daß die Könige einander nicht gerade, sondern schräg auf Feldern derselben Farbe gegenüber stehen.

III. In der dritten Klasse begegnen wir der Szén'schen Stellung. Der schwarze Thurm kann zur Seite seines Königs ein Schach des andern Thurms decken, übrigens steht der schwarze König auf einem Felde von der Farbe des Laufers.

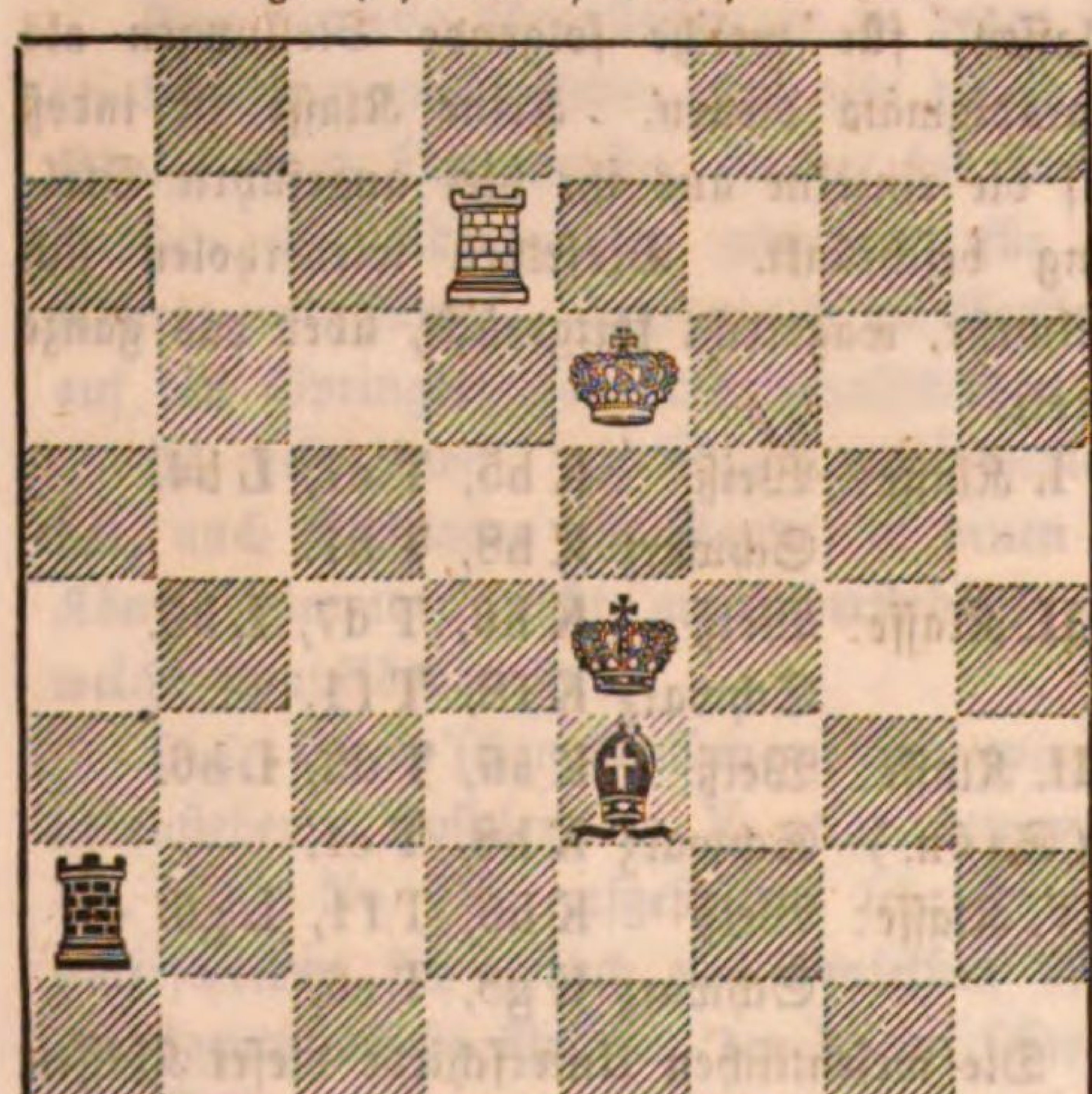
IV. Auch in der vierten Klasse stehen die Könige auf verschiedenen Farben in der Entfernung eines Springerzuges, der schwarze Thurm hält aber den Laufer auf der sechsten Linie gefesselt.

Sämmtliche Positionen dieser vier Klassen erweisen sich mit wenigen Ausnahmen als unauflöslich. Auf letztere näher einzugehen, fehlt uns aber der Raum, und wir verweisen den Leser deshalb hier auf die Schachzeitung.

Es bleibt jetzt noch zu untersuchen, ob man aus einer beliebigen Stellung in der Mitte des Brettes den einzelnen Thurm in eine für ihn ungünstige Randstellung bringen kann, wie dies einige Autoren annehmen. Wir wollen zu dem Zweck die von Philidor 1777 angegebenen Züge prüfen, durch welche er nicht allein beweisen will, daß es überhaupt möglich sei, den König an den Rand zu drängen, sondern ihn sogar stets in die Position No. I. bringen will.

No. VI.

Vergl. Philidor, 1803, S. 114.



1. . . . . . . T a2—b2
2. T d7—d8 L e3—f4, durch den Zug 2. T d7—d6 und dann T d6—e6 hätte Weiß das Zurückdrängen seines Königs noch aufhalten können.
3. T d8—e8 T b2—b6+
4. K e5—f7+ K e4—f5
5. T e8—e2, vielleicht wäre T e8 nach e7 noch vorzuziehen, um dann die zweite der nachher zu erwähnenden Cochrane'schen Stellungen einzunehmen.
5. . . . . . . T b6—b1
6. T e2—f2 T b1—b7+
7. K f7—f8. Es könnten sich hier folgende Züge ergeben:
    7. K f7—e8 K f5—e6
    8. K e8—f8 L f4—e5
    9. K f8—g8 T b7—g7+
    10. K g8—f8 T g7—g4 und Schwarz müßte gewinnen.
7. . . . . . . K f5—e4
8. K f8—e8, hier macht Philidor eine einzige Variante, K f8—e8, welche aber ebenfalls nicht vollständig ist.
8. . . . . . . L f4—e5
9. T f2—f7 T b7—b8+
10. K e8—e7 K e4—d5
11. T f7—f1 T b8—b7+
12. K e7—e8 K d5—e6. Hierdurch ist nun allerdings die Philidor'sche Stellung No. I. erreicht, läßt man aber nur Weiß im letzten Zuge anders ziehen, so kann er das Spiel noch unentschieden machen, nämlich:
12. K e7—d8 K d5—e6
13. T f1—c1 und Weiß ist in der Szén'schen Position.

Uebrigens sind auch Stellungen angegeben worden, in denen es vielleicht überhaupt nicht immer gelingt, eine Randstellung zu erzwingen. Ohne dieselben zu analysiren, führen wir sie nur aus Cochrane's Treatise von 1822 hier an:

1. Weiß K d5, T a6, L d4.
   Schwarz K d7, T f7.
2. Weiß K f5, T a6, L f4.
   Schwarz K f7, T d7.
3. Weiß K d5, T h7, L d4.
   Schwarz K d8, T d1.

Aus dem Ganzen wollen wir nun schließen, daß von der Mitte des Brettes aus, wie dies auch Lewis, Lessons II. S. 304, glaubt, das

Spiel unentschieden bleiben muß, und daß es selbst am Rande Remisstellungen giebt.

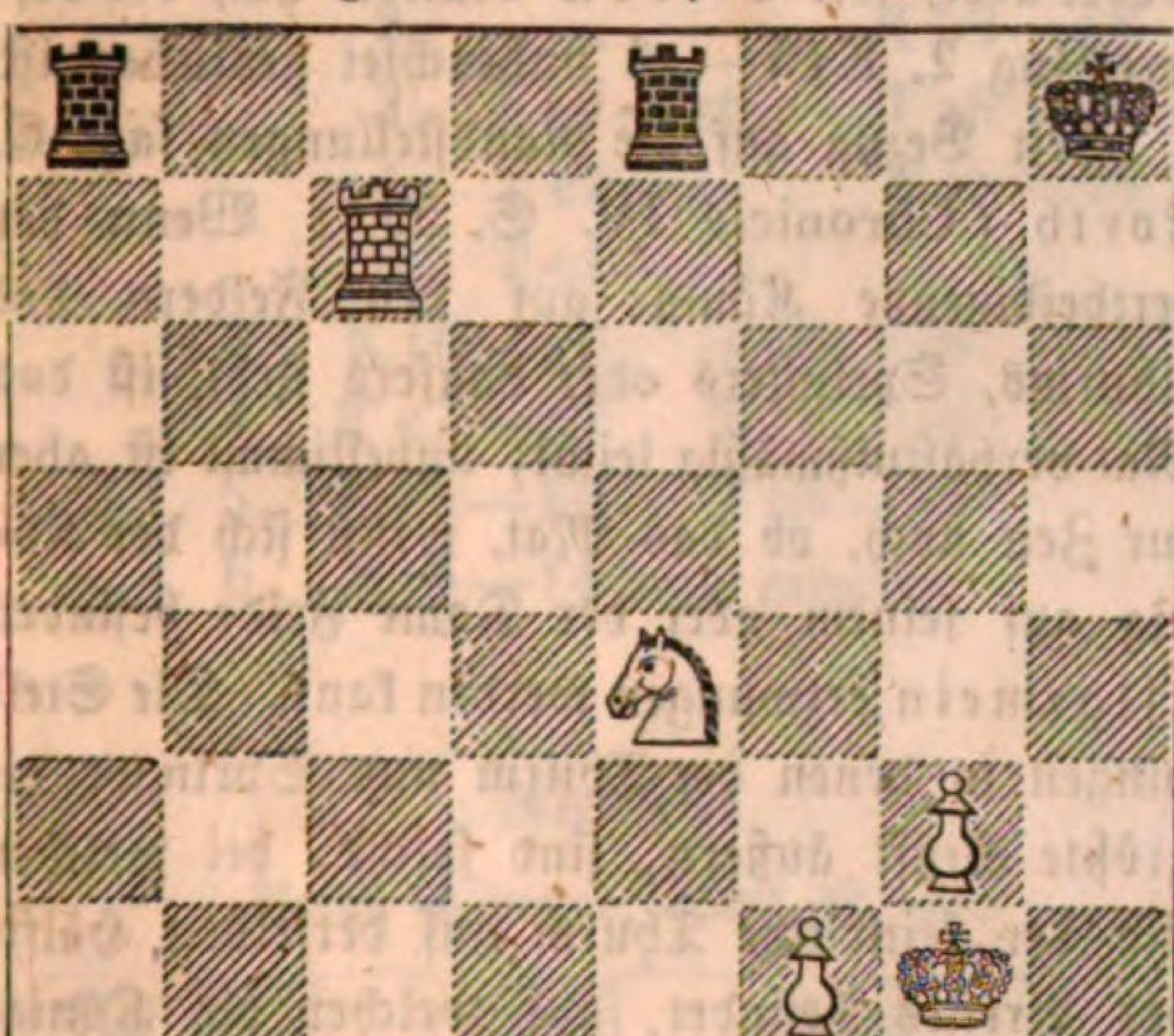
---

§. 3. König und Thurm, gegen König, Thurm und Springer.

Der Thurm kann im Allgemeinen gegen Thurm und Springer remis machen, jedoch giebt es auch Stellungen, in welchen die Uebermacht entscheidet. Herr Forth aus Carlow hat zuerst solche Beispiele in der englischen Zeitung, Chronicle, IV. S. 53, aufgestellt, welche in einem Artikel der Régence 1850, S. 228 u. 303, von Centurini, noch vermehrt worden sind. Wir theilen dieselben unter No. V.—XI. mit.

No. I.

Vergl. Damiano, Blatt 23.

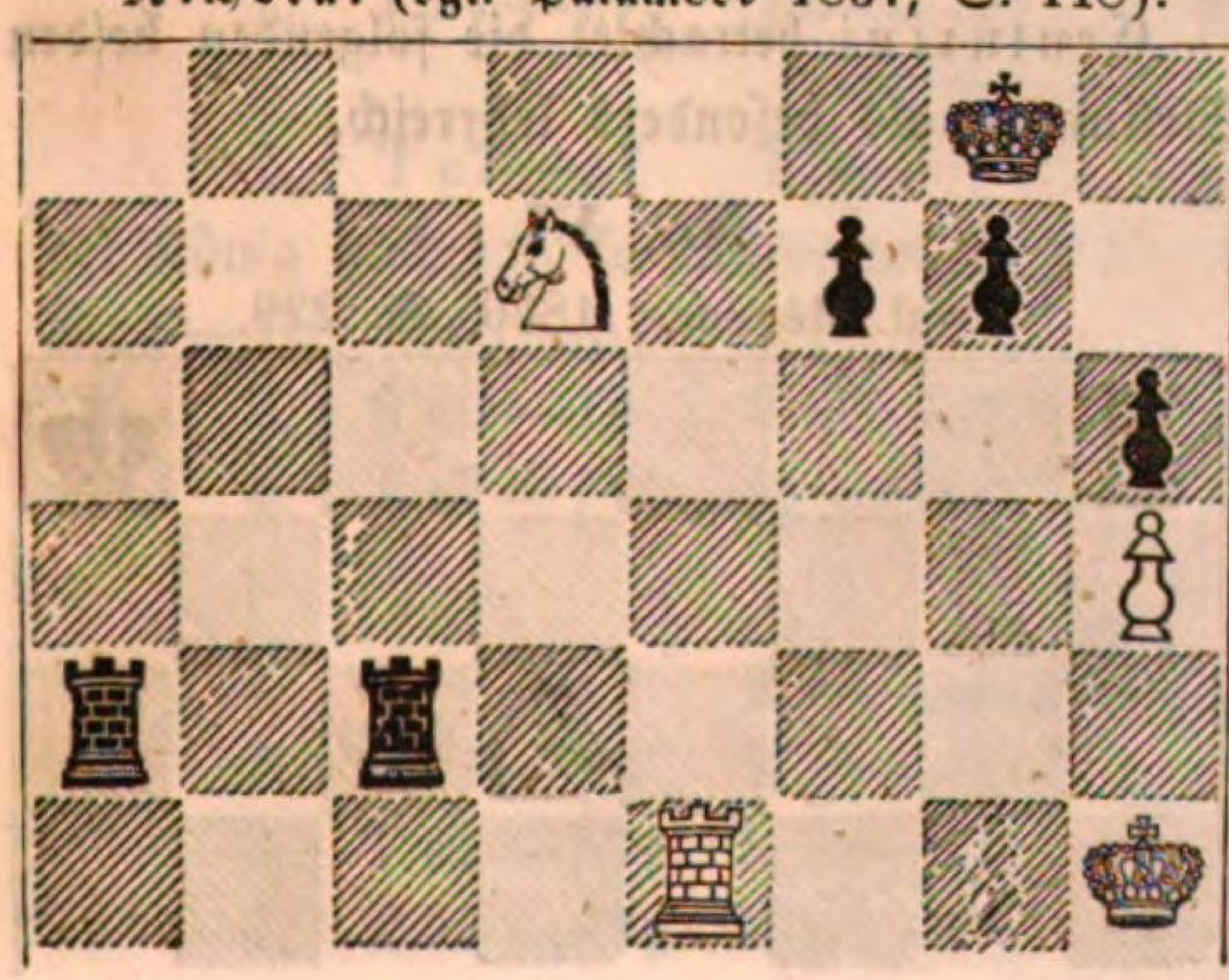


1. S e4—f6 und Weiß gewinnt.
1. . . . . . . T a8—a7
2. T c7—a7: T e8—e7
3. T a7—a8†

+ —

No. II.

Aus dem Manuscripte des Nicholas de Saint Nicholai (vgl. Palamède 1837, S. 118).

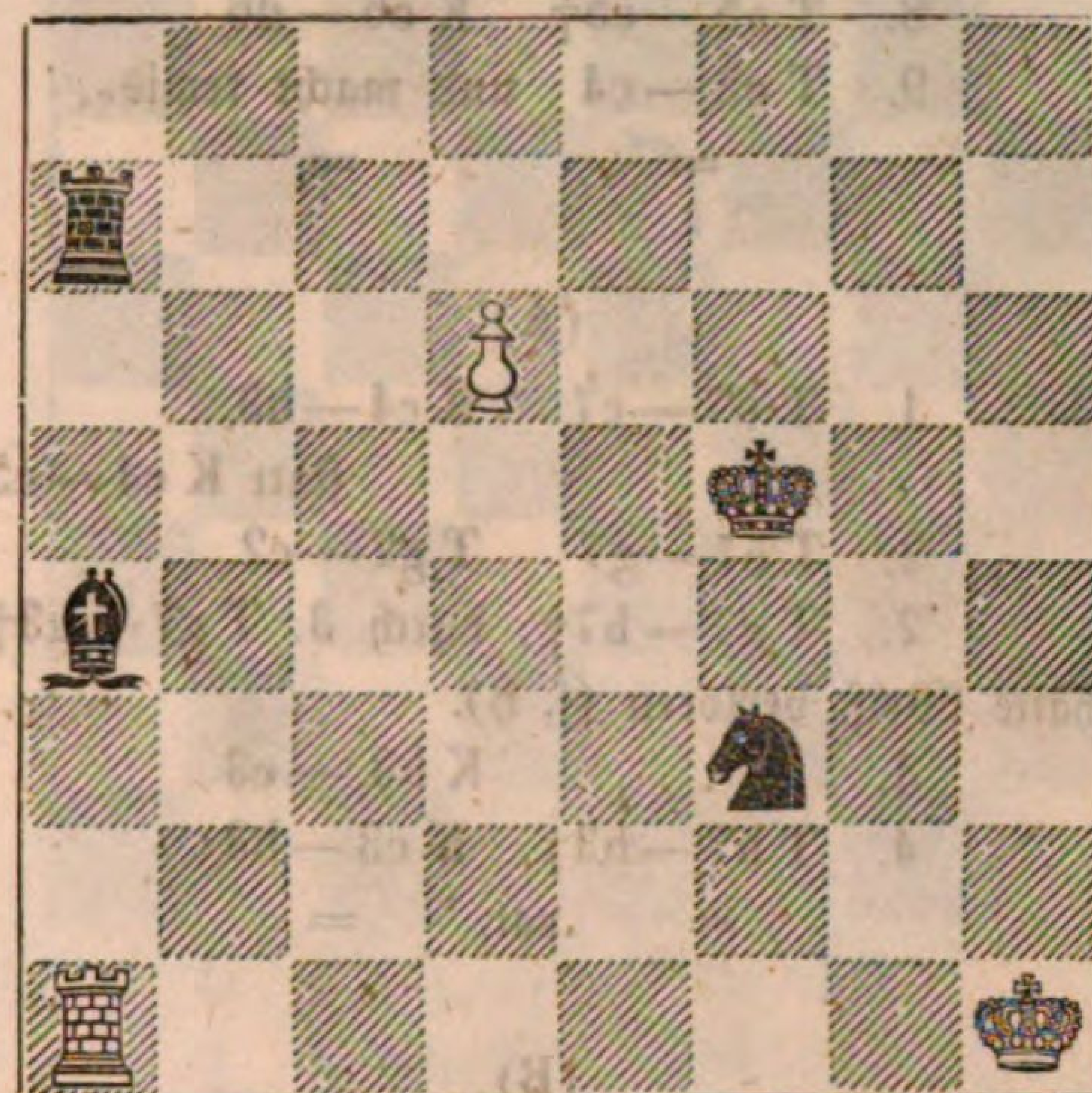


Weiß giebt im vierten Zuge Mat.

1. T e3—e8† K g8—h7
2. S d7—f8† K h7—g8
3. S f8—g6† K g8—h7
4. T e8—h8‡ Mat.

No. III.

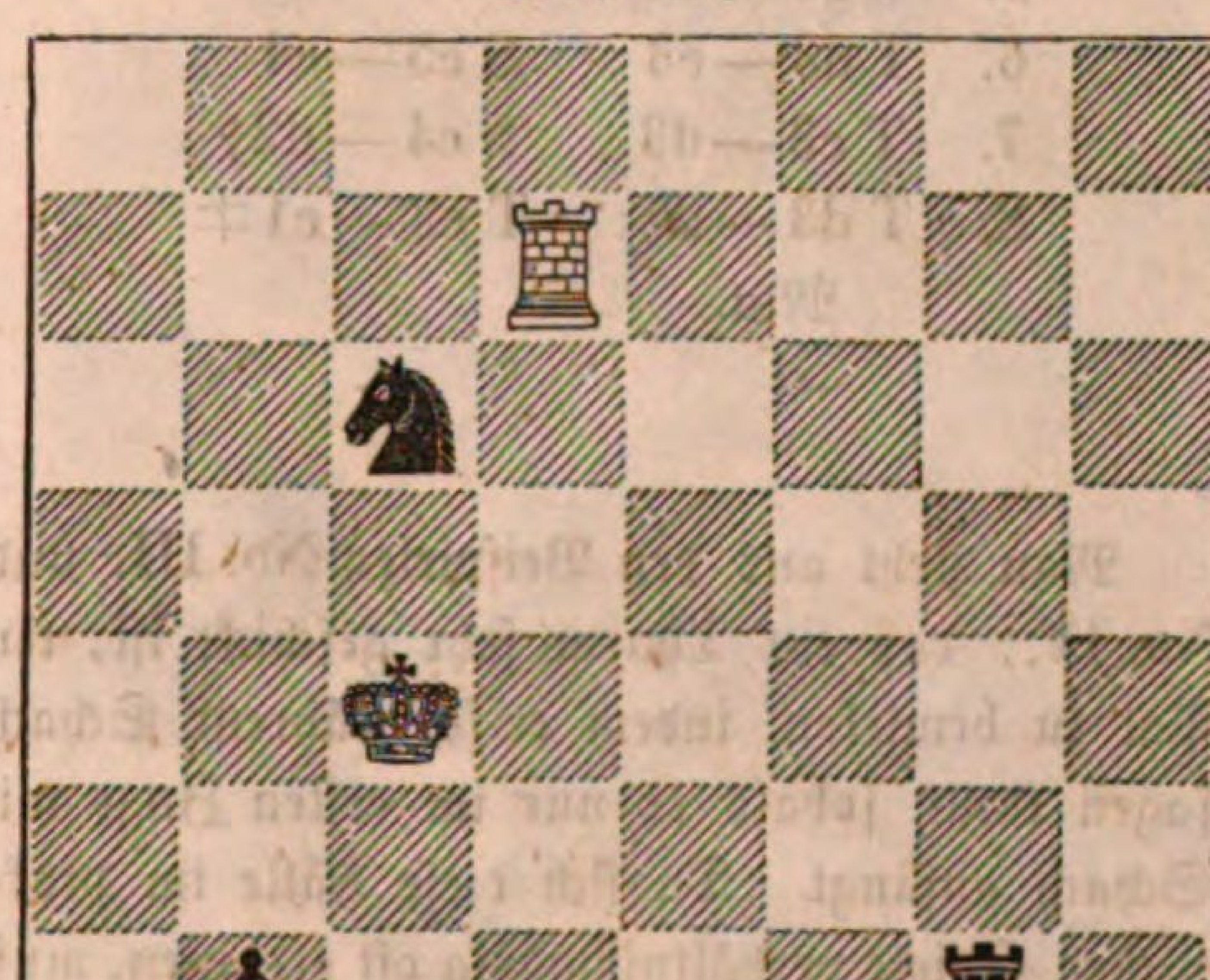
Vergl. Lolli, S. 604.



1. d6—d7 T a7—d7:
2. T a1—a4: T d7—d2
3. T a4—f4† K f5—f4:

= pat. =

No. IV.



Weiß ist am Zuge und macht remis.

1. T d7—c7 K c4—c5 oder (A)
2. T c7—b7 S c6—b4
3. T b7—b5† K c5—c4
4. T b5—c5† K c4—b3
5. T c5—c3† K b3—a4

6. T c3 — a3† K a4 — b5

7. T a3 — a5†, hätte Weiß hier 7. T a3 — b3 gezogen, so würde er verloren haben, indem Schwarz 7. T g2 — d2 und nachher S b4 — d3 gethan hätte; den Bauer b2 durfte Weiß nämlich, wegen T d2 — d1‡, nicht nehmen.

7. . . . . . . K b5 — c6

8. T a5 — c5† K c6 — d6

9. T c5 — c4 und macht remis.

= =

(A)

1. T d7 — c7 K c4 — b3, statt K c4 — c5

2. T c7 — g7 T g2 — c2

2. T g7 — b7†, durch 3. T g7 — g3† hätte Weiß verloren (s. B).

3. . . . . . . K b3 — c3

4. T b7 — b3† K c3 — b3:

= pat. =

(B)

1. T d7 — c7 K c4 — b3

2. T c7 — g7 T g2 — c2

3. T g7 — g3†, statt T g7 — b7†, wie in (A).

4. . . . . . . T c2 — c3

5. T g3 — d3 S c6 — e5

6. T d3 — e3 S e5 — c4

7. T e3 — d3 S c4 — d2†

8. T d3 — d2: T c3 — c1‡ Mat.

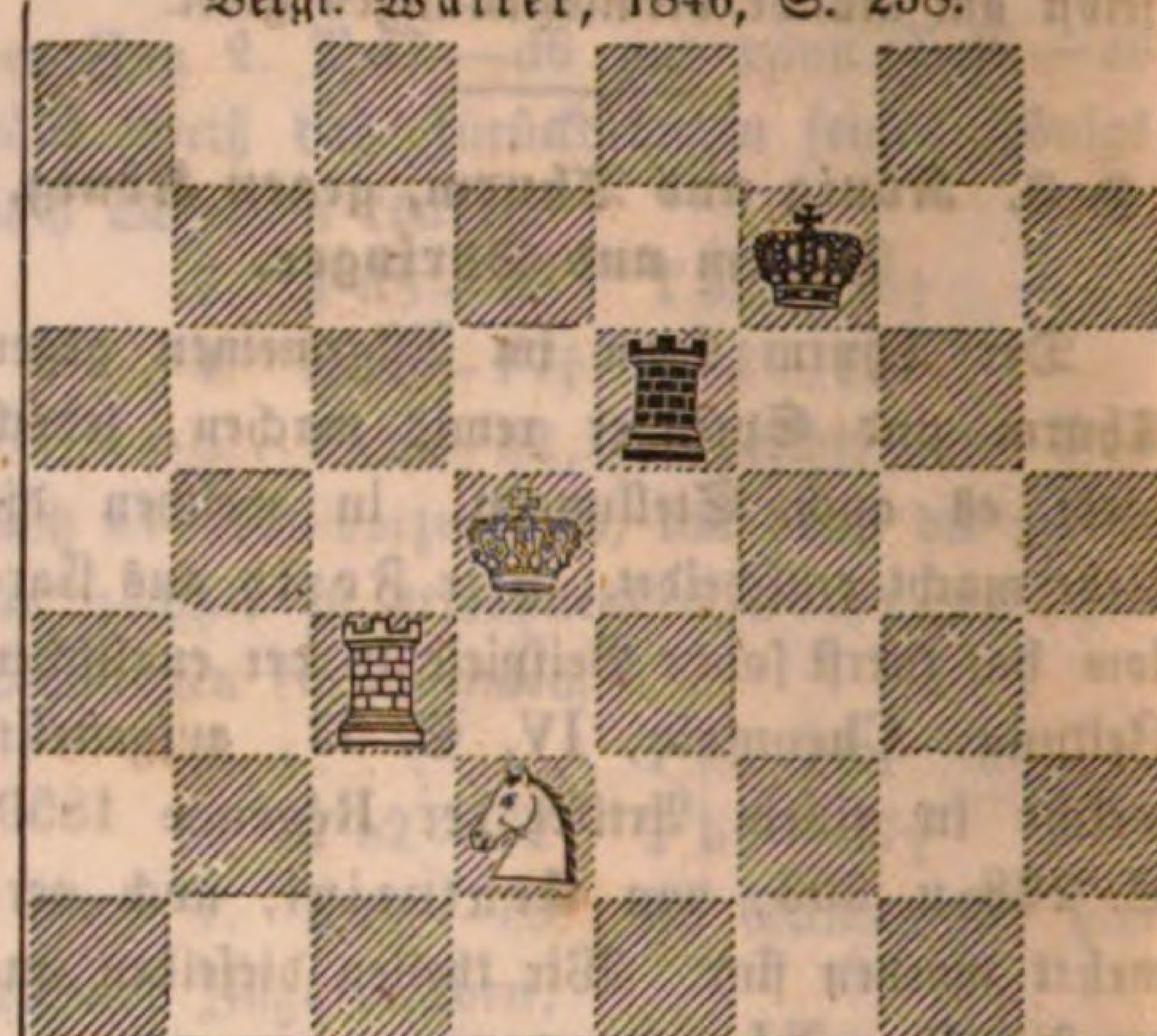
— +

Man sieht aus den Beispielen No. III. und No. IV., daß ein Thurm sehr geschickt ist, ein Pat zu bewirken, indem er fortwährend Schach sagen kann, sobald er nur im ersten Zuge mit Schach anfängt. Da sich diese Fälle im praktischen Spiele verhältnißmäßig oft ereignen, muß man gegen das Ende einer Partie, wenn noch Thürme übrig geblieben sind, besonders achtsam darauf sein.

Die folgenden Spiele sind von Forth, Assalini und Centurini angegeben. Wenn der König der schwächeren Partei nicht am Rande steht, wird es gewöhnlich nicht möglich sein, das Spiel zu forciren.

No. V.

Vergl. Walker, 1846, S. 258.



1. S d2 — e4† K f6 — f5

2. T c3 — f3† K f5 — e6,

wobei aber, wie Bledow bemerkt hat, der bessere Zug 2. K f5 — g4 unbeachtet geblieben ist.

Mit Bezug auf die Randstellungen sagt C. Forth (Chronicle IV. S. 53): Wenn der vertheidigende König auf den Feldern des Thurms, Springers oder Laufers steht, ist das Mat verhältnißmäßig leicht; unbestimmt ist aber zur Zeit noch, ob das Mat, wenn sich der König auf seinem oder der Dame Felde befindet, allgemein erzwungen werden kann. Die Stellungen in denen der Thurm und Springer die größte Kraft äußern, sind solche, bei welchen sich der feindliche Thurm auf derselben Hälfte des Brettes befindet, auf welcher die Könige stehen, und der weiße Springer nach dem Felde neben dem Könige so gezogen werden kann, daß er bei einem etwa erfolgenden Schach zwischensetzt. Dergleichen Positionen sind großentheils entscheidend; indessen muß darauf Acht gegeben werden, die Könige einander nahe zu halten, damit man im geeigneten Moment die Entgegenstellung gewinnen könne.

Centurini betrachtet die folgenden beiden Stellungen als besonders lehrreich.

No. VI.

Vergl. Régence, 1850, S. 229.



Weiß gewinnt mit und ohne den Zug.

1. T b7 — c7 K h8 — g8, ginge 1. T a8 — e8 od. g8, so gewönne 2. K f6 — f7. Die Variante A. betrachtet T a8 — a6.

2. K f6 — g6 T a8 — e8
3. T c7 — c6 T e8 — a8
4. S e6 — g5 K g8 — h8
5. S g5 — h7 T a8 — g8†
6. K g6 — h6 T g8 — a8
7. S h7 — f6 T a8 — f8
8. K h6 — g6 T f8 — a8
9. T c6 — c7 und gewinnt.

\+ —

A.

1. T b7 — c7 T a8 — a6, statt K g8.
2. T c7 — e7 T a6 — a8

oder:

2. . . . . . . K h8 — g8
3. K f6 — g6 T a6 — a8
4. T e7 — c7 T a8 — e8
5. T c7 — c6 ꝛc.

3. K f6 — g6 T a8 — c8
4. T e7 — d7 T c8 — g8†
5. K g6 — h6 T g8 — a8
6. S e6 — f4 und gewinnt.

\+ —

No. VII.

Vergl. Régence, 1850, S. 303.



Weiß gewinnt und zwar leichter ohne den Zug.

1. T b7 — c7 T a8 — b8, oder K f8 — g8 s. A.
2. T c7 — a7 T b8 — d8, ginge der König nach g8, so entscheidet 3. K f6 — g6 K g8 — f8; K g6 — h7.
3. S d6 — f5 T d8 — c8 od. e8.
4. T a7 — f7† und gewinnt.

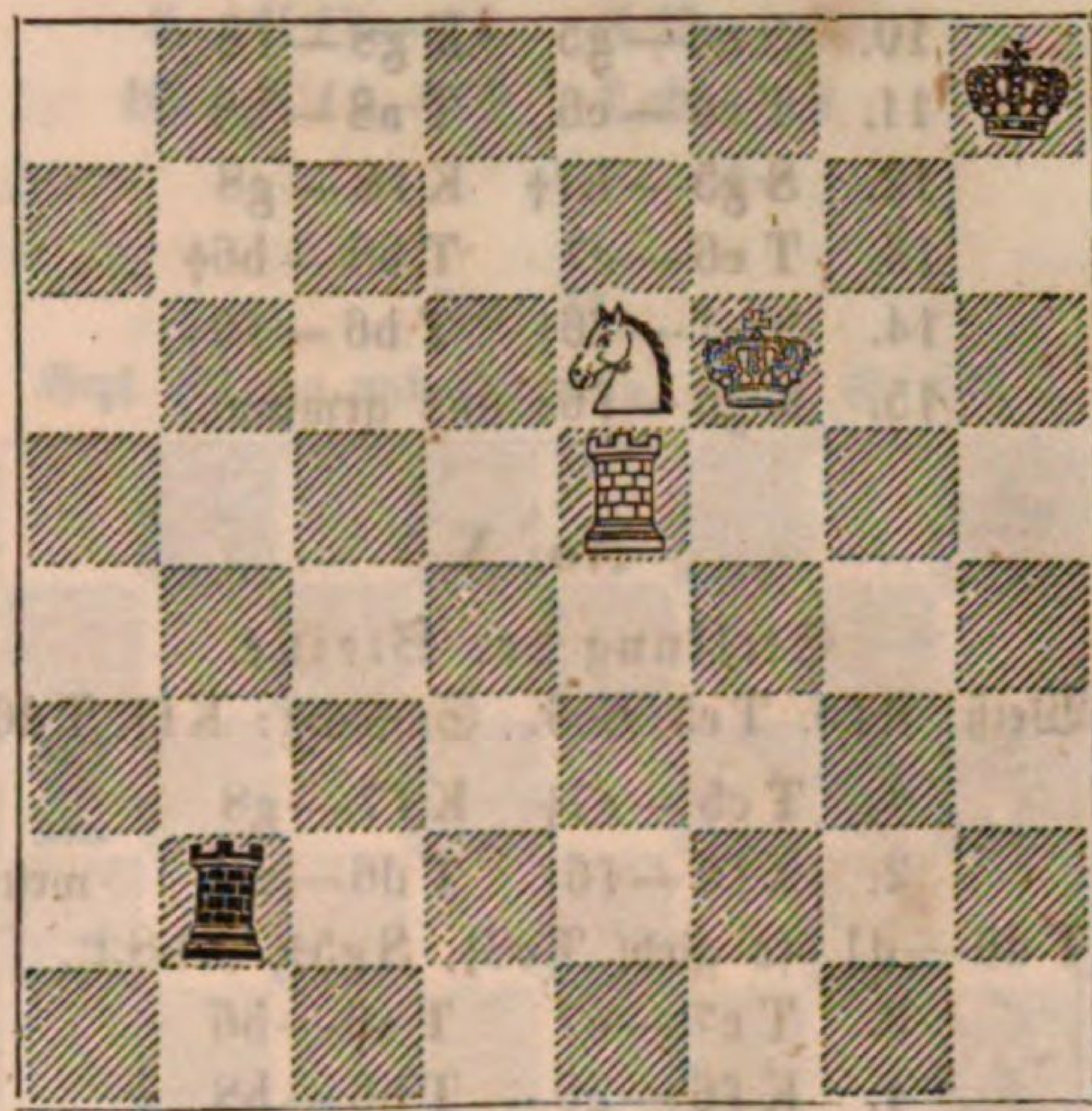
A.

1. T b7 — c7 K f8 — g8 statt T b8.
2. K f6 — g6 K g8 — h8
3. T c7 — h7† K h8 — g8
4. T h7 — g7† K g8 — f8
5. T g7 — f7† K f8 — g8
6. S d6 — e4 und gewinnt.

\+ —

No. VIII.

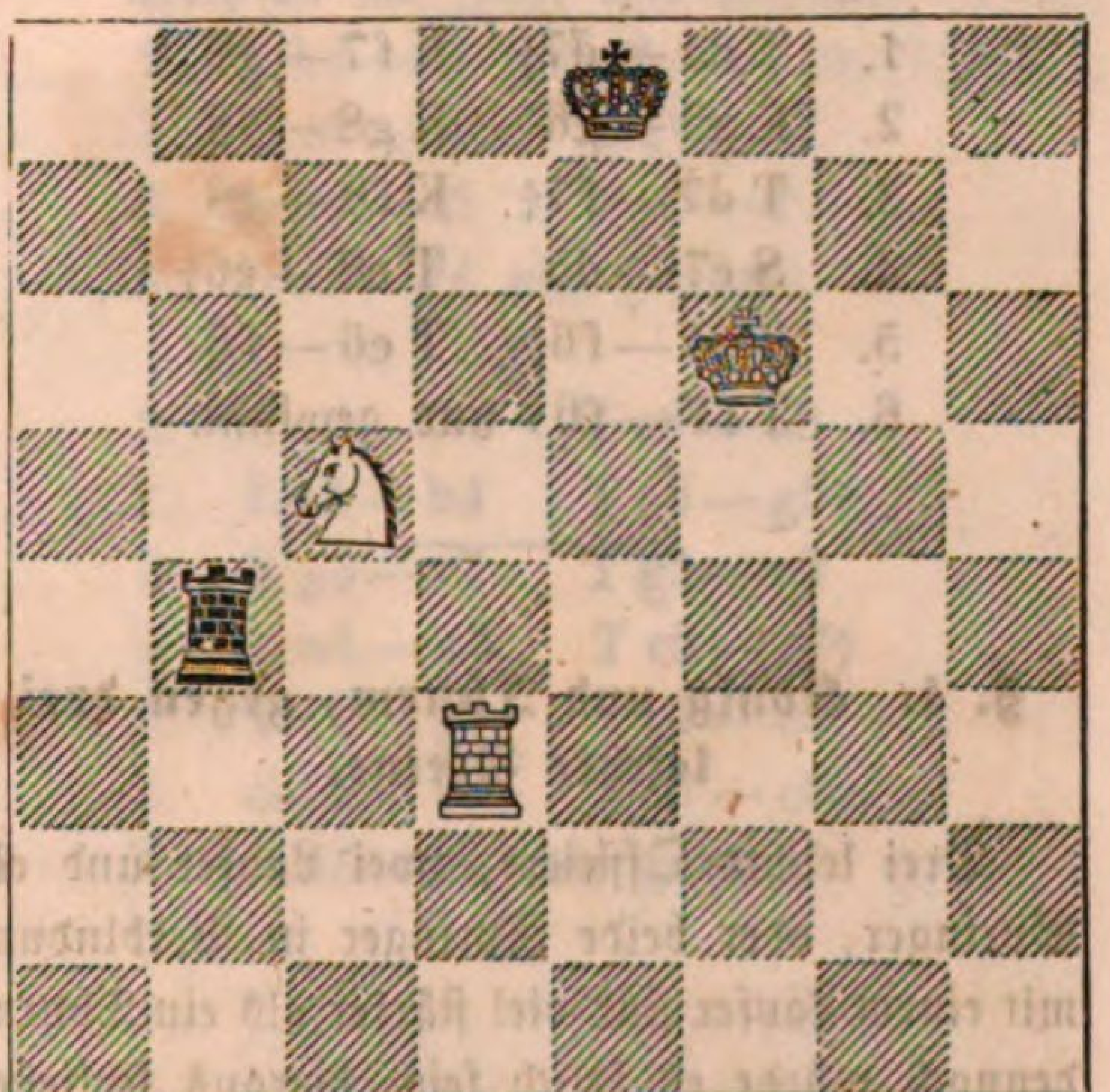
Vergl. Bilguer, 1843, S. XI.



1. T e5 — c5 T b2 — b6
2. K f6 — f7 T b6 — b7†
3. S e6 — c7 und gewinnt.

\+ —

No. IX.



Dieses wie die folgenden Stellungen sind aus Chess-players Chronicle IV. entlehnt. Noch andere Beispiele findet der Leser in der Régence 1850 S. 301.

In No. IX. gewinnt Weiß mit dem Zuge.

1. S c5 — e6 T b4 — b8
2. S e6 — g7† K e8 — f8
3. T d3 — d7 T b8 — b6†

4. Sg7—e6† Kf8—g8
5. Td7—e7 Tb6—a6
6. Kf6—g6 Ta6—a8
7. Te7—d7 Ta8—b8
8. Td7—d6 Tb8—a8
9. Td6—c6 Te8—a8
10. Se6—g5 Kg8—f8
11. Tc6—e6 Ta8—b8
12. Sg5—h7† Kf8—g8
13. Te6—e7 Tb8—b6†
14. Sh7—f6† Tb6—f6:
15. Kg6—f6: und gewinnt.

No. X.

Stellung der Steine.

Weiß: Kf5. Tc5. Se6. Schwarz: Kf7. Td6.

1. Tc5—c7† Kf7—g8
2. Kf5—f6 Td6—a6, wenn Td6—d1, so giebt Tc8†, Sg5†, Th8‡.
3. Tc7—e7 Ta6—b6
4. Kf6—g6 Tb6—b8
5. Te7—d7 und das Spiel auf die vorhergehende Stellung reducirt.

No. XI.

Stellung der Steine.

Weiß: Kg5. Td1. Sc7. Schwarz: Kf7. Tc8.

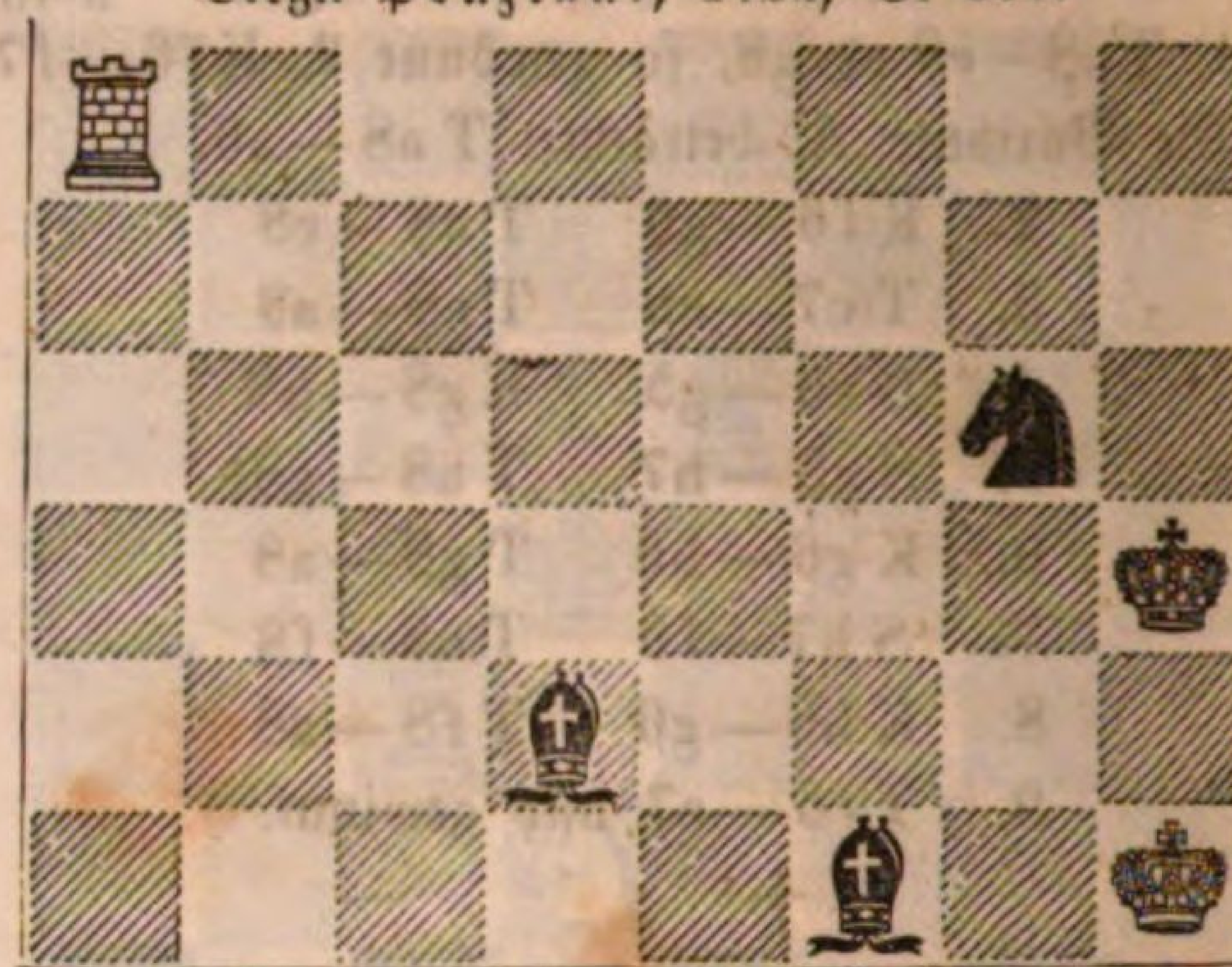
1. Td1—d7† Kf7—g8
2. Kg5—g6 Kg8—f8
3. Td7—f7† Kf8—g8
4. Sc7—d5 Tc8—c6†
5. Sd5—f6† Tc6—f6:
6. Tf7—f6: und gewinnt.

§. 4. König und Thurm, gegen drei leichte Steine.

Drei leichte Officiere, zwei Laufer und ein Springer, oder beide Springer in Verbindung mit einem Laufer sind viel stärker als ein Thurm, dennoch würde es falsch sein, hieraus schließen zu wollen, daß ein Thurm allgemein gegen drei Steine verlieren müsse. Man wird zwar den Thurm wohl immer zwingen können, sich für einen der Steine zu opfern, bleiben dann aber zwei Springer übrig, so ist die Partie unentschieden, hingegen werden zwei Laufer und ein Springer gegen den Thurm gewinnen, da mindestens Springer und Laufer bleiben muß.

No. I.

Vergl. Ponziani, 1782, S. 169.



Der Thurm verliert.

1. Ta6—a3† Ld2—e3
2. Ta3—a2 Kh3—g3, auch Lf1 nach d3, wie bei Kling und Horwitz 1851, S. 131, würde gewinnen. Auf 3. Ta2 nach g2 müßte dabei Le3—f4; 4. Tg2—a2, Lf4 nach h2 folgen.
3. Ta2—h2 Le3—f4

Bei 3. Th2—e2 geschähe Lf1—h3; 4. Te2 nach h2, Sg4—f2†; 5. Kh1—g1, Kg3—f3 und gewinnt, oder 4. Te2—a2, Sg4—f2†; 5. Kh1—g1, Lh3—g2 u. s. w.

4. Th2—a2 Lf1—h3
5. Ta2—a3† Lf4—e3

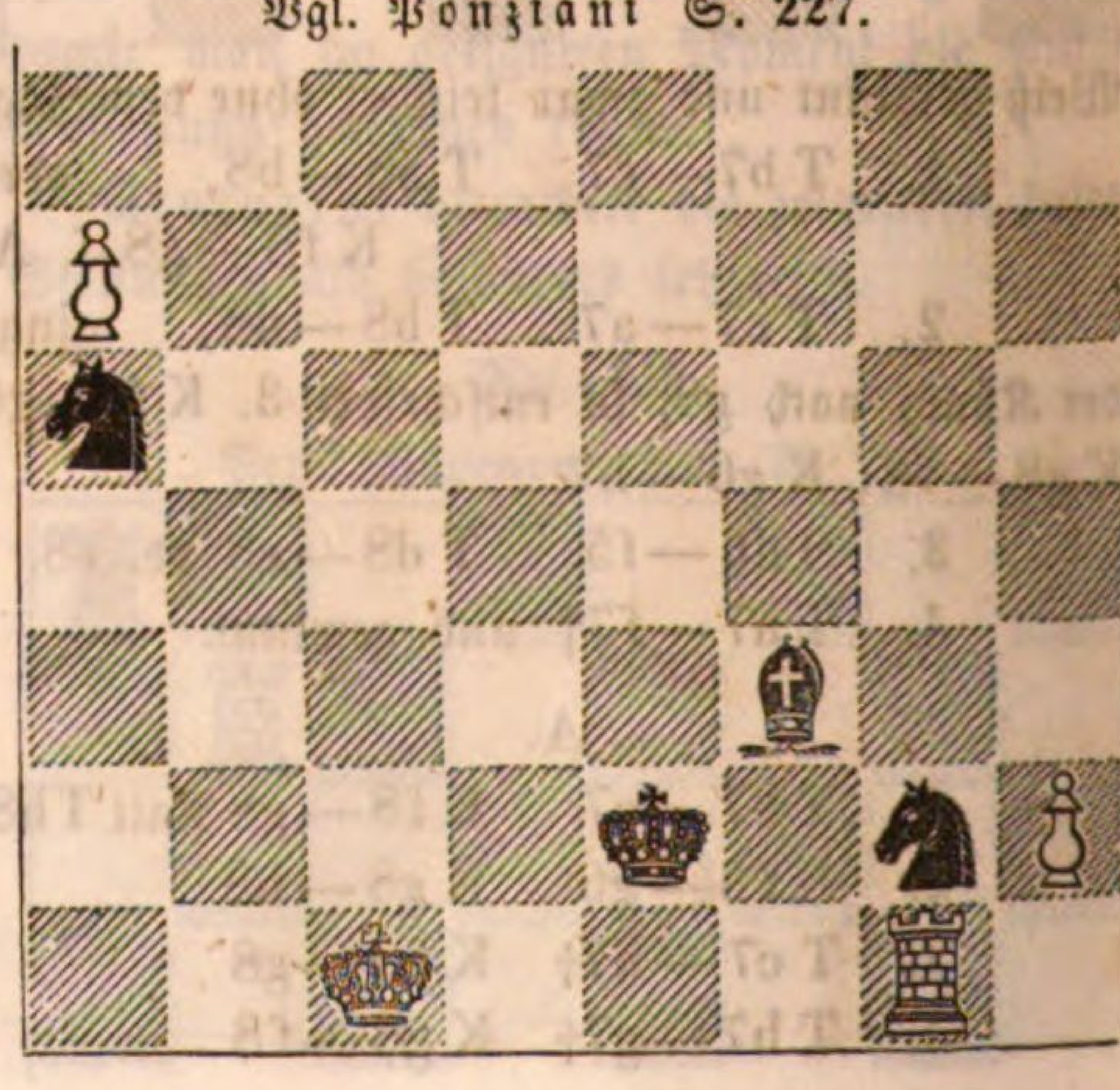
Auf 5. Ta2—e2 wäre Lf4—e3 auch gefolgt, bei 5. Ta2—c2, Lf4—e3; 6. Tc2—e2, Le3—d4; 7. Te2—d2 oder a2 gewinnt Sg4 nach f2†; 8. Kh1—g1, Lh3—g2 u. s. w.

6. Ta3—a2 Sg4—f2†
7. Kh1—g1 Lh3—g2
8. Ta2—e2 Sf2—h3‡

Mat.

No. II.

Vgl. Ponziani S. 227.



Wenn Schwarz am Zuge ist, kann er gewinnen, da es für Weiß nicht möglich ist, in dieser Stellung den Thurm für den Laufer zu tauschen.

1. . . . . . . K e2 — f2

2. T g1 — d1, ginge der Thurm nach h1, so zieht Schwarz 2. S g2 — e3 und gewinnt den Thurm umsonst.

2. . . . . . . S a5 — b3†

3. K c1 — b2, ginge der König nach c2, so würde Schwarz doch den Thurm nehmen, da er, für den Fall, daß Weiß den Laufer mit dem Könige schlüge, auf dem Felde e3 mit dem Springer Mat droht.

3. . . . . . . L f3 — d1:
4. a6 — a7 L d1 — f3
5. K b2 — b3: K f2 — g1
6. h2 — h4 S g2 — h4:
7. K b3 — c4 S h4 — g6
8. K c4 — c5 S g6 — f4
9. K c5 — d6 S f4 — d3
10. K d6 — c7 S d3 — b4
11. K c7 — b8 S b4 — a6† und

— +

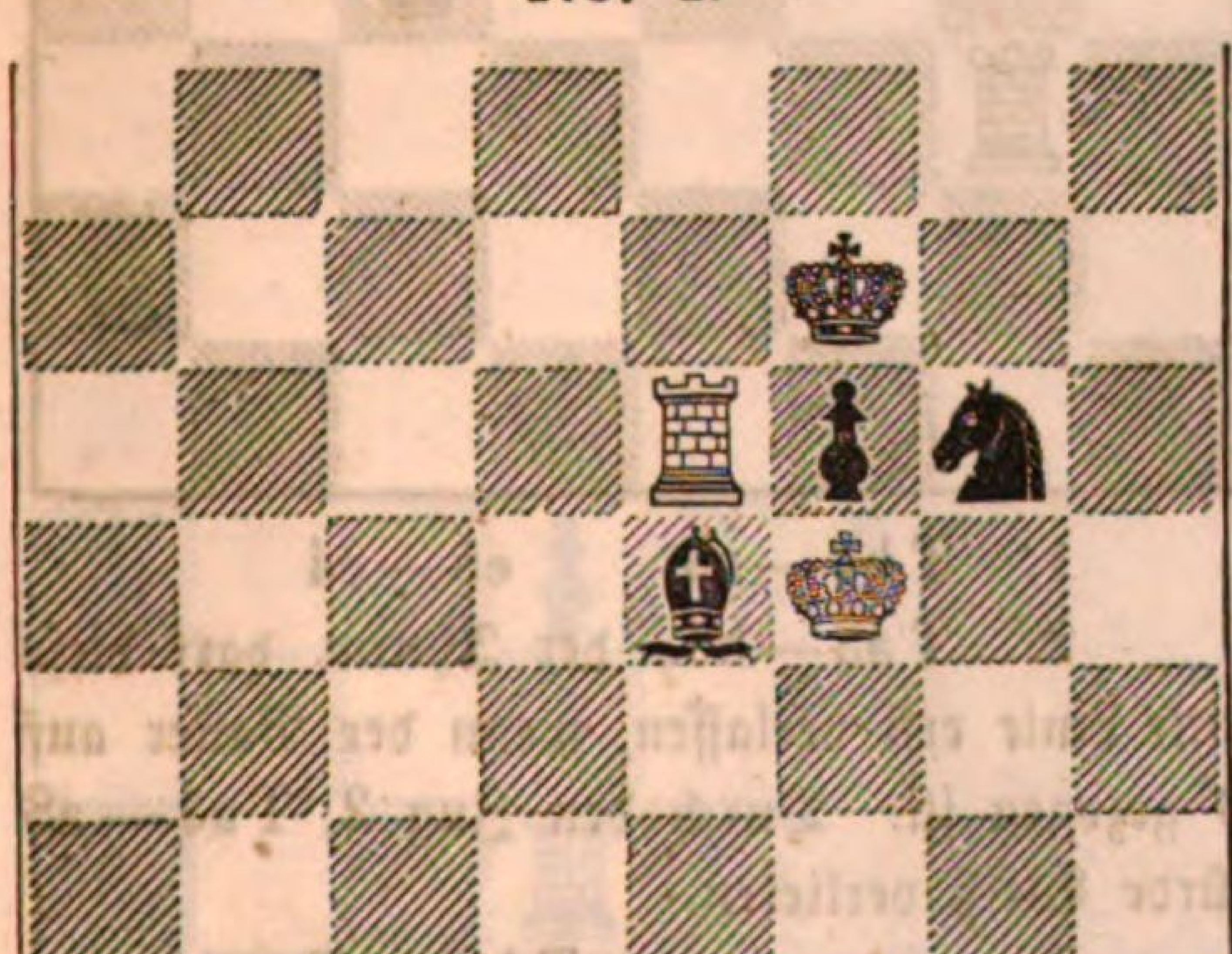
Schwarz gewinnt.

---

§. 5. König und Thurm, gegen König, zwei Steine und Bauer.

Sind zwei Springer und ein Bauer gegen einen einzelnen Thurm übrig geblieben, so wird letzterer das Spiel remis machen, indem er den Bauer schlägt. Hingegen wird der Bauer in Verbindung mit zwei Laufern, oder mit Springer und Laufer gewöhnlich gewinnen.

No. I.

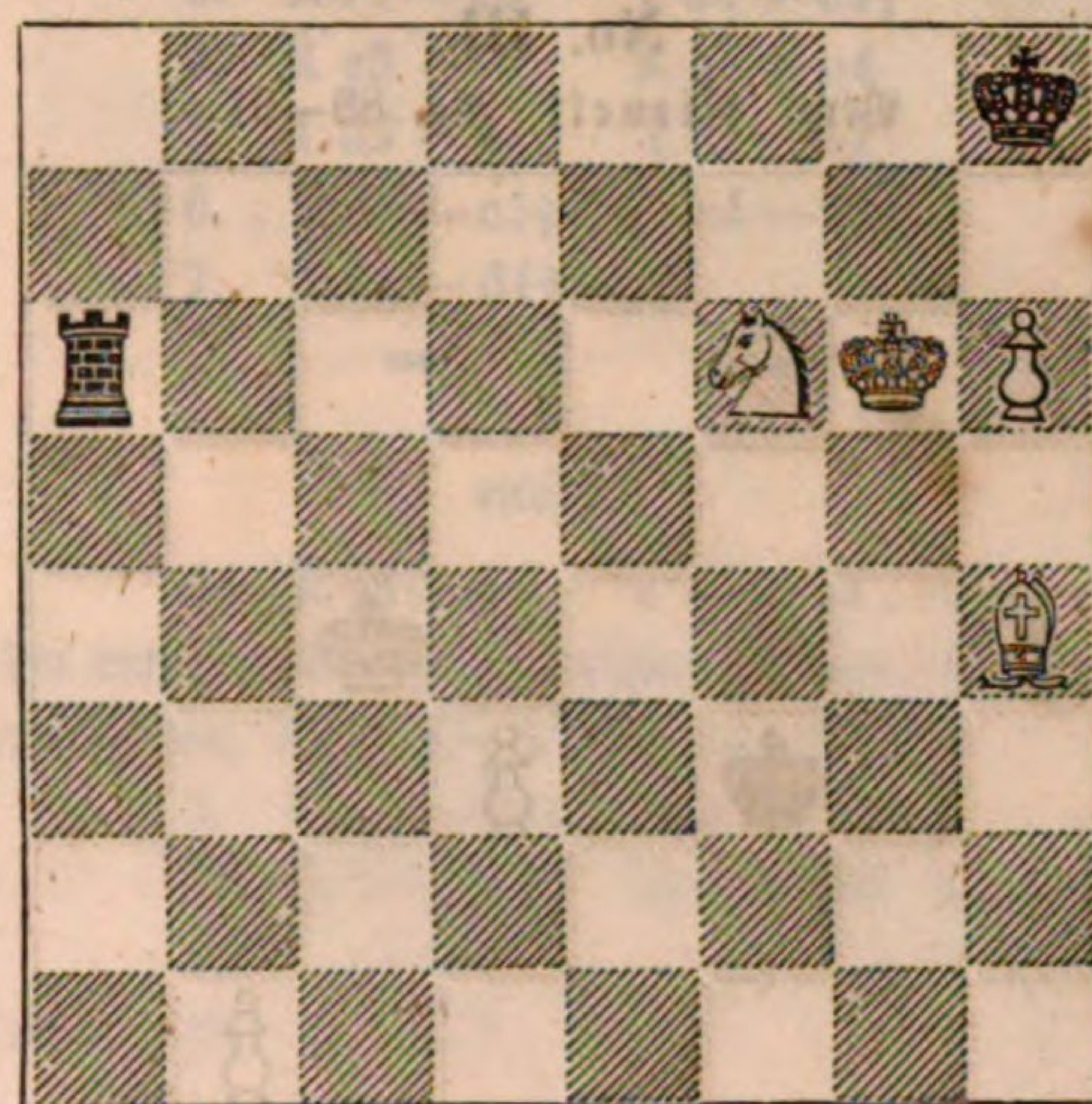


1. T c4 — a4 S g4 — e5†
2. K f3 — e2 L e3 — c5
3. T a4 — a5 f4 — f3†
4. K e2 — f1 L c5 — d4
5. T a5 — a4 K f5 — e4
6. T a4 — a2 S e5 — g4
7. T a2 — d2 S g4 — e3†
8. K f1 — f2 S e3 — f5†
9. K f2 — f1 S f5 — g3†
10. K f1 — e1 L d4 — c3

— +

No. II.

Vrgl. Kling und Horwitz, 1851, S. 104.



Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. L h4 — e1 T a6 — a7 od. A. B. C.
2. L e1 — b4 T a7 — e7
3. L b4 — c5 T e7 — f7
4. L c5 — d4 und gewinnt.

A.

1. . . . . . . T a6 — a5
2. L e1 — b4 T a5 — g5†
3. K g6 — f7 T g5 — c5
4. L b4 — a3 T c5 — c7†
5. K f7 — g7 T c7 — c5
6. S f6 — e8 T c5 — c6†
7. S e8 — d6 und gewinnt.

B.

1. . . . . . . T a6 — a3
2. L e1 — b4 T a3 — h3
3. S f6 — e4 [K h8 — g8]
4. L b4 — c3 und gewinnt.

C.

1. . . . . . . T a6 — a4
2. L e1 — c3 [T a4 — a6]
3. L c3 — b4 T a6 — d6
4. L b4 — a3 T d6 — d8
5. L a3 — e7 [T d8 — f8]

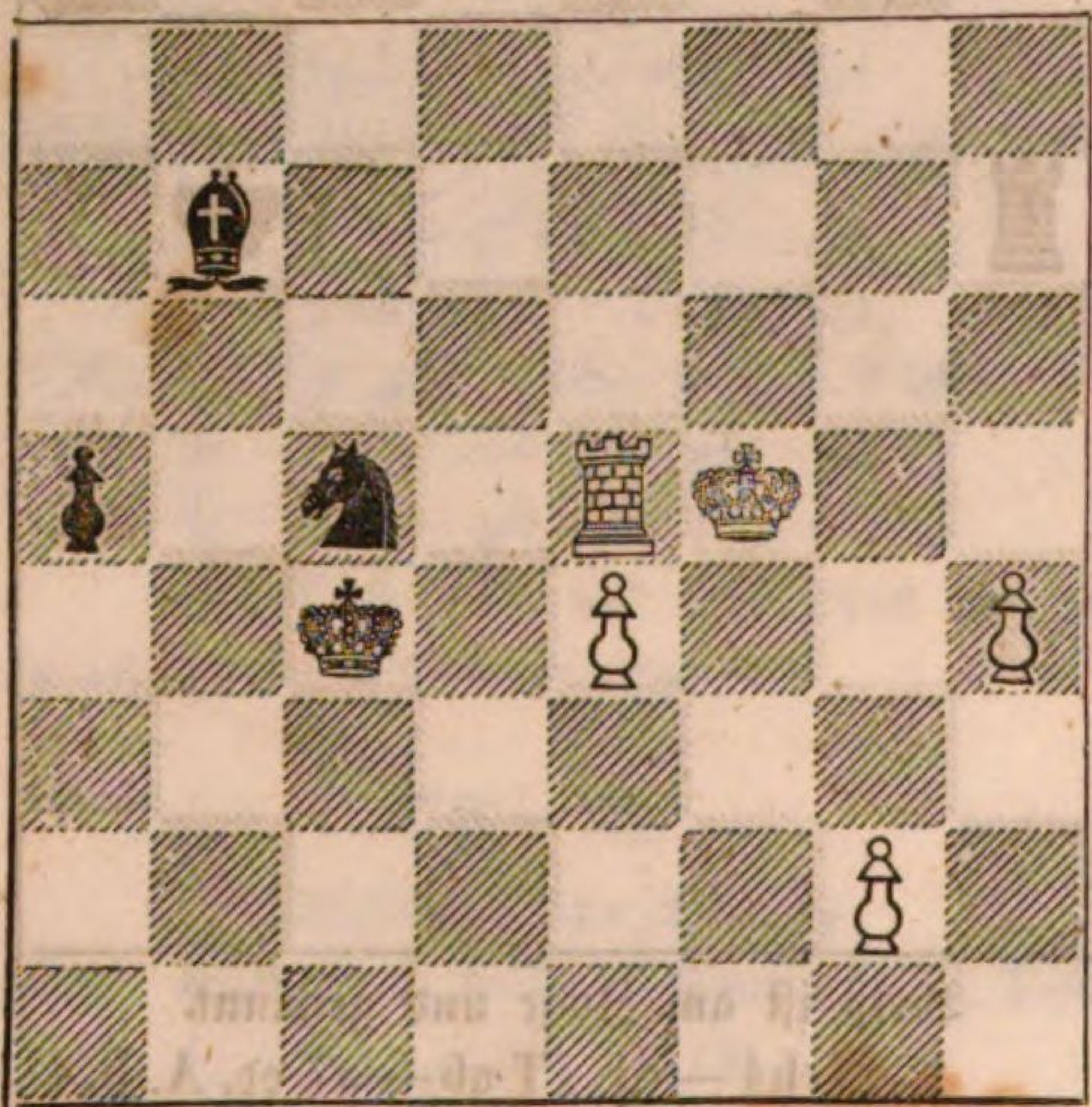
6. Sf6—e8 Tf8—g8†
7. Se8—g7 Tg8—a8
8. Sg7—e8 und gewinnt. Die Studies enthalten noch einige schwerere Aufgaben derselben Art.

Hätten die Steine zu Anfang folgende Stellung

Weiß Kg6, Le6, Sg5 und Bauer h6,
Schwarz Kh8 und Ta7 gehabt, so wäre das Spiel, da der Laufer hier nie das Feld h8 beherrschen kann, unentschieden geblieben.

No. III.

Vergl. Nievelt, Fig. 89—91.



Nievelt sagt bei diesem Spiele, S. 44, daß es durch das Opfer der beiden Steine gegen den Thurm geendet wird.

1. ...... Lb7—e4†

2. Nievelt läßt nun Weiß diesen Laufer nehmen und schlägt dann auch den Springer, worauf der Bauer a5 auf a1 zur Dame wird und gewinnt. Wenn aber Weiß mit dem Könige im zweiten Zuge aus dem Schach zieht, so wird das Spiel unentschieden bleiben.

2. Kf5—g5 a5—a4 oder
2. Le4—g2:
3. Te5—e7 a4—a3
4. Te7—a7 Kc4—b3
5. Ta7—a3†, Weiß würde verlieren, wenn er nicht gleich nimmt, weil Schwarz nachher Sc5—a4 ziehen könnte.
5. ...... Kb3—a3:
6. g2—g4 Ka3—b4
7. Kg5—f6 Kb4—c4
8. g4—g5 Kc4—d5
9. h4—h5 Sc5—e6
10. g5—g6 Le4—g6:
11. h5—g6: Se6—c7

= =

oder:

1. ...... Lb7—e4†
1. Kf5—g5 Le4—g2:, statt
2. a5—a4
3. h4—h5 a5—a4
4. h5—h6 Lg2—e4
5. Te5—e4: Sc5—e4†
6. Kg5—g6 Se4—f6
7. Kg6—f6: a4—a3
8. h6—h7 a3—a2
9. Kf6—g7 a2—a1D†
10. Kg7—g8 remis.

= =

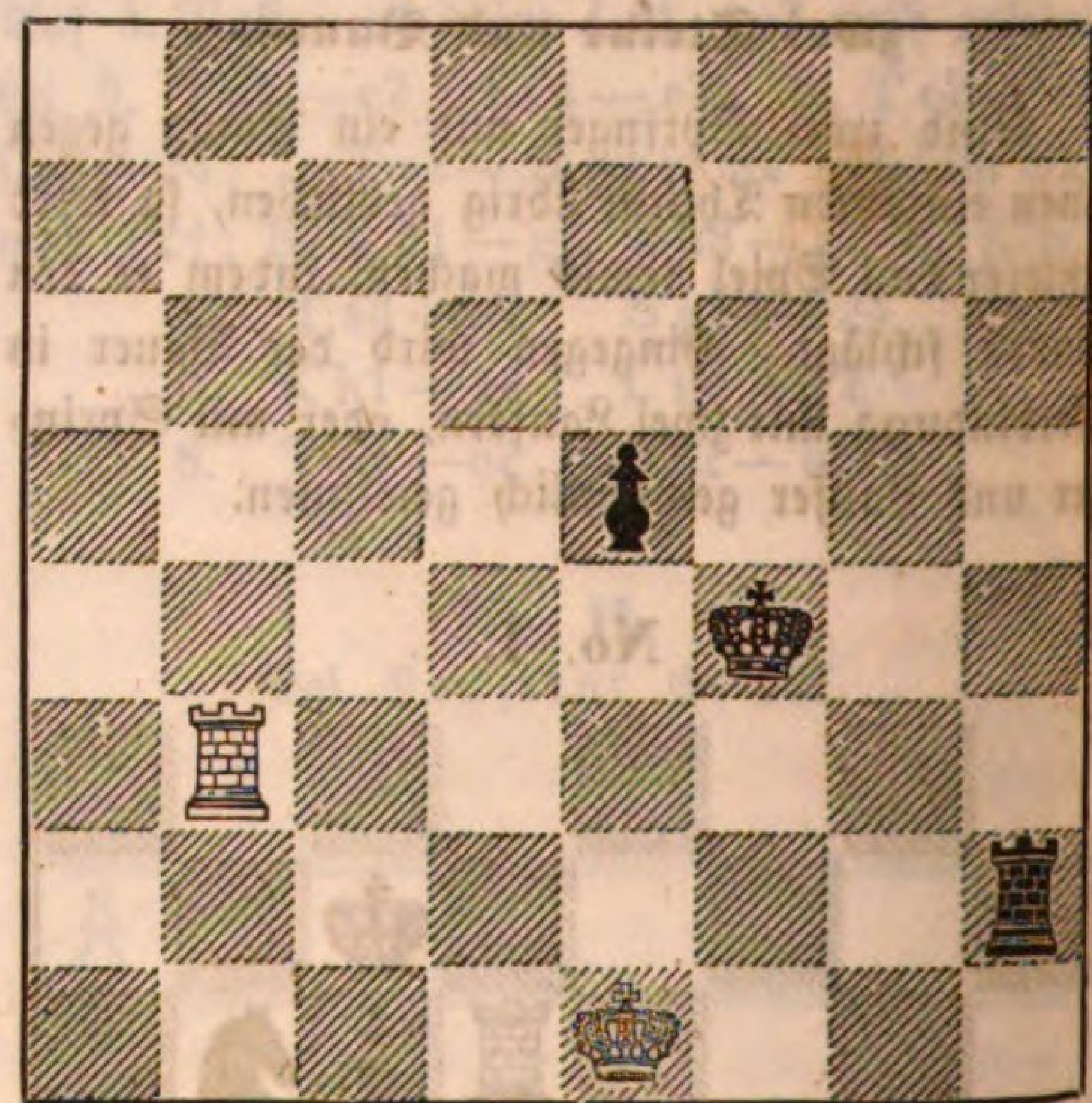
---

§. 6. König und Thurm, gegen König, Thurm und Bauer.

Häufig wird es dem einzelnen Thurme gelingen das Spiel unentschieden zu halten, wenn sein König sich vor dem feindlichen Bauer befindet:

No. I.

Vergl. Philidor, 1803, S. 130.



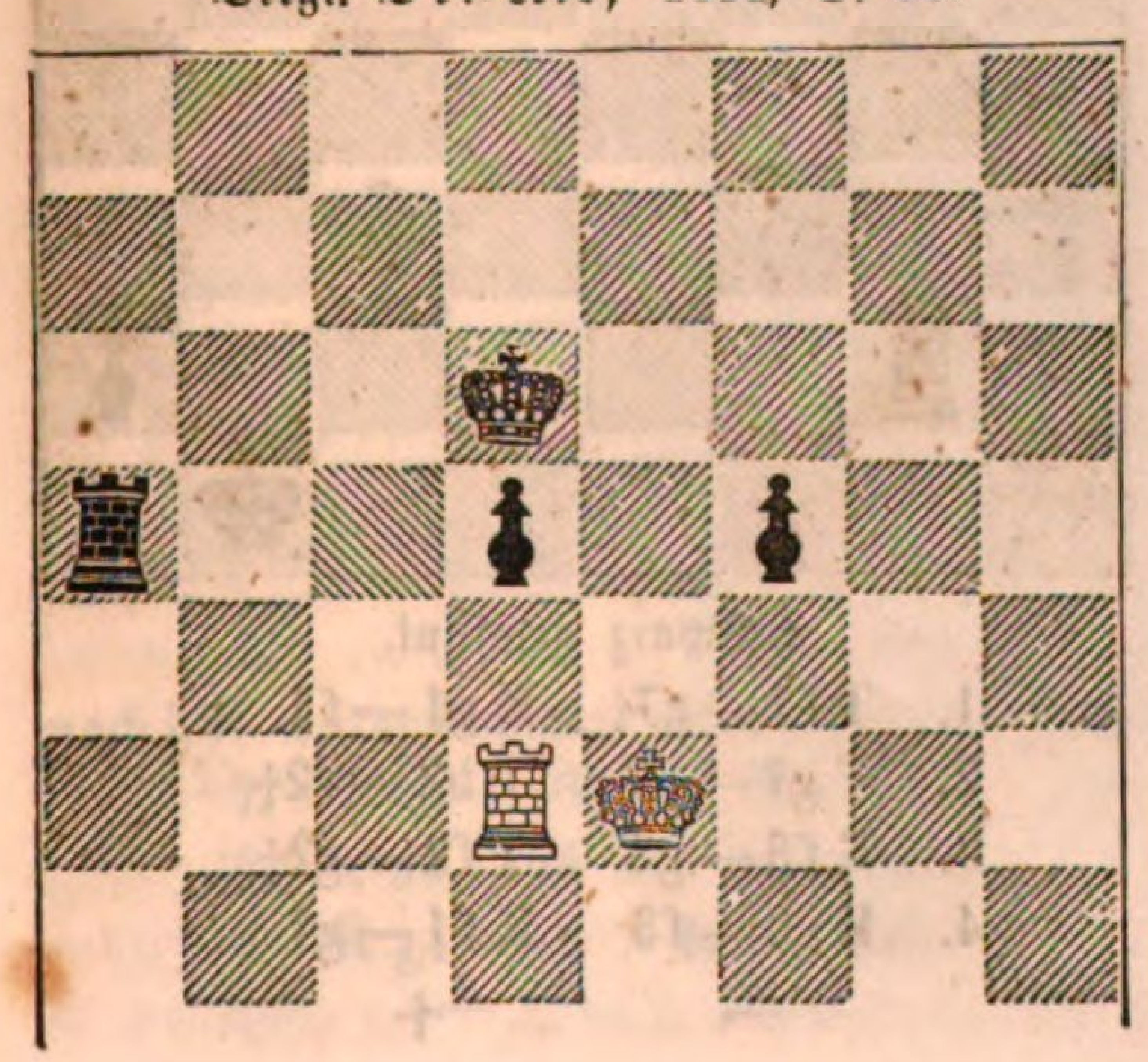
1. Tb3—a3 e5—e4
2. Ta3—b3, der Thurm darf diese dritte Linie erst verlassen, wenn der Bauer auf e3 gezogen ist. Durch den Zug 2. Ta3—a8 würde Weiß verlieren.
2. ...... Th2—a2
3. Tb3—c3 e4—e3
4. Tc3—c8 Kf4—f3

5. T c8—f8† und giebt so lange
= =
Schach, bis sich der König von dem Bauer entfernt, den Weiß dann gewinnen könnte.

1. T b3—a3 e5—e4
2. T a3—a8, nun gewinnt Schwarz.
2. . . . . . . K f4—f3
3. T a8—f8† K f3—e3
4. K e1—f1, hätte Weiß den König nicht gezogen, so gab Schwarz dann auf h1 Schach, tauschte die Thürme und ging K e3—d2.
4. . . . . . . T h2—h1†
5. K f1—g2 T h1—e1
6. T f8—e8 K e3—d2
7. K g2—f2, hätte Weiß auf d8 Schach geboten, so ginge Schwarz K d2—e2.
7. . . . . . . e4—e3†
8. K f2—g2 K d2—e2, durch 8. e3—e2 wäre es remis geworden.
9. T e8—e7 T e1—d1
10. T e7—e8 T d1—d7
11. T e8—e6 T d7—g7†
12. K g2—h2 K e2—f2
13. T e6—f6† K f2—e1
14. T f6—e6 e3—e2
15. T e6—d6 T g7—c7
16. K h2—g2 T c7—c2
17. T d6—d7 T c2—d2
18. T d7—b7 T d2—d8
19. T b7—b1† K e1—d2
20. T b1—b2† K d2—e3
21. T b2—b3† T d8—d3
22. T b3—b1 T d3—d1
— +

No. II.

Vergl. Del-Rio, 1831, S. 92.



1. K e3—f4 K d6—e6, nur wenn Schwarz den Bauer aufgiebt, kann er gewinnen.
2. T d3—e3† K e6—f6
3. T e3—a3 T a5—c5
4. T a3—a6†
= =

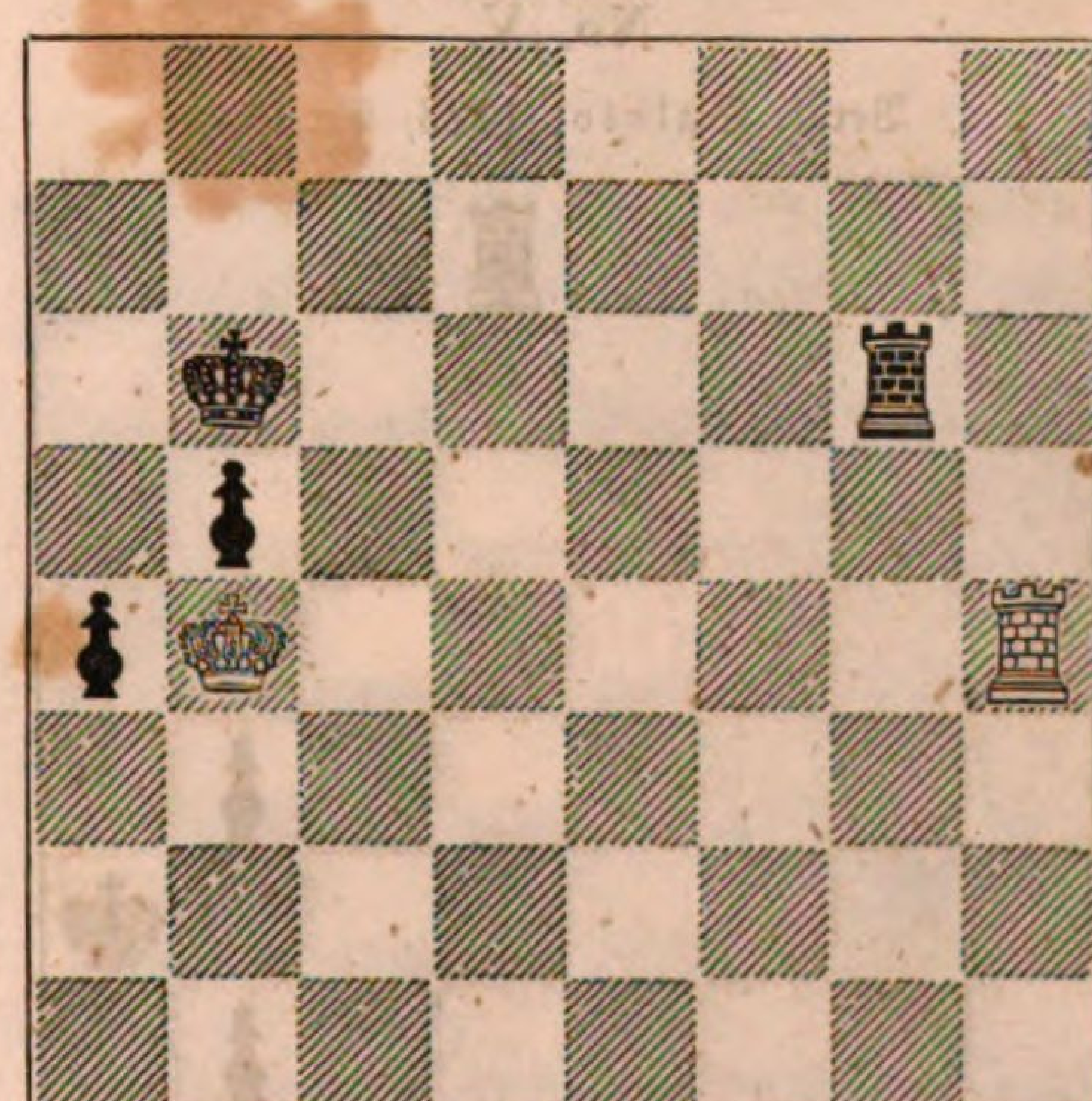
oder:

1. K e3—f4 T a5—a4†
2. K f4—f5: K d6—c5
3. K f5—e5 T a4—e4†
4. K e5—f5 K c5—c4
5. T d3—d1 T e4—e2
6. T d1—c1† K c4—d3
7. T c1—d1†
= =

endlich:

1. K e3—f4 T a5—a1, dies ist der entscheidende Zug, welchen Pratt, Studies of Chess, 1825 S. XXII. angiebt.
2. K f4—f5: T a1—f1†
3. K f5—g4 K d6—e5 und ge-
— +
winnt, wie in No. I.

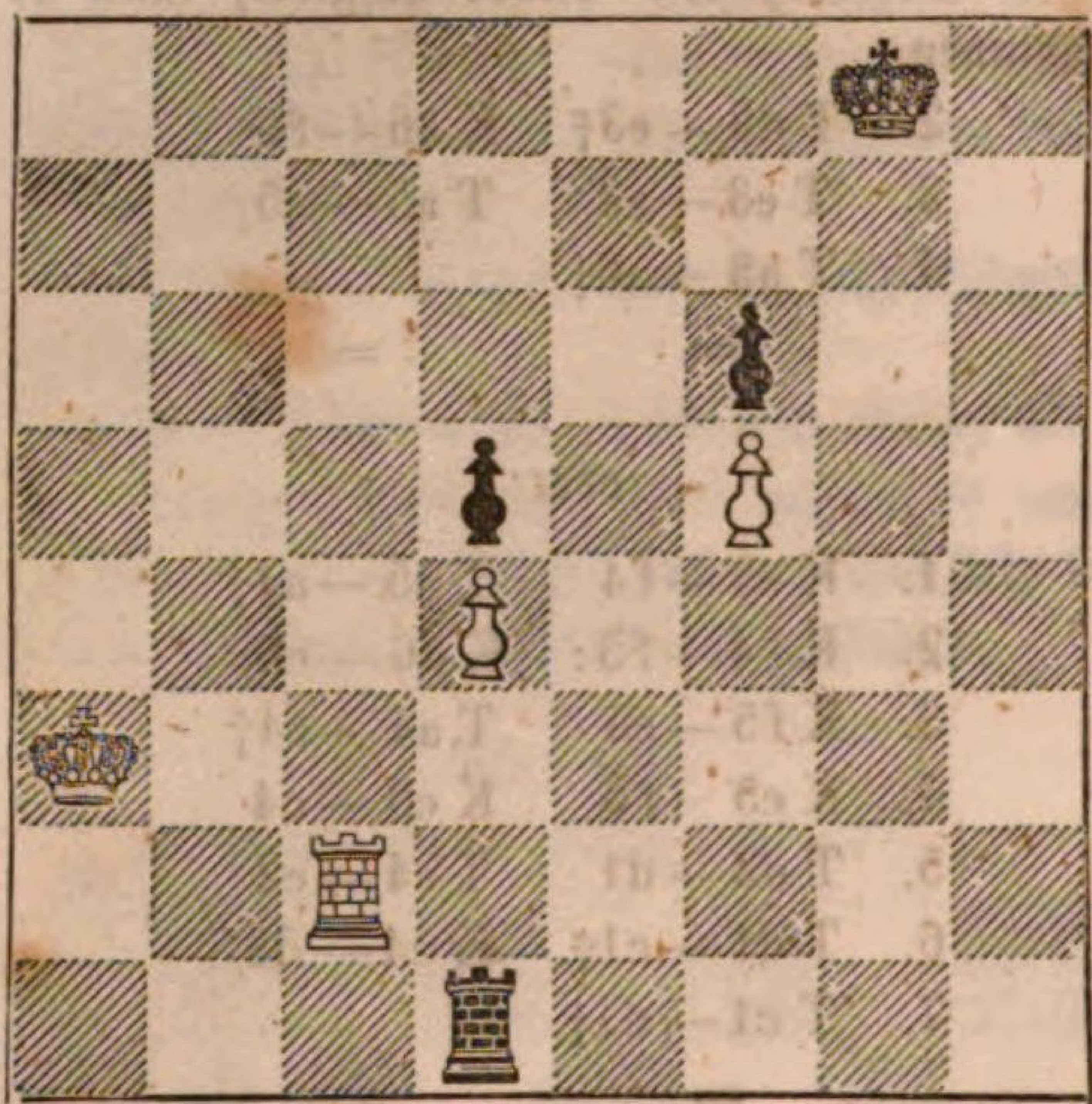
No. III.



1. T h4—f4 T g6—g3
2. T f4—f6† K b6—c7
3. K b4—b5:
= =

Andere Beispiele findet man in den Studies von Kling und Horwitz.

No. IV.



Schwarz erobert zwar einen Bauer, kann aber dennoch nicht gewinnen.

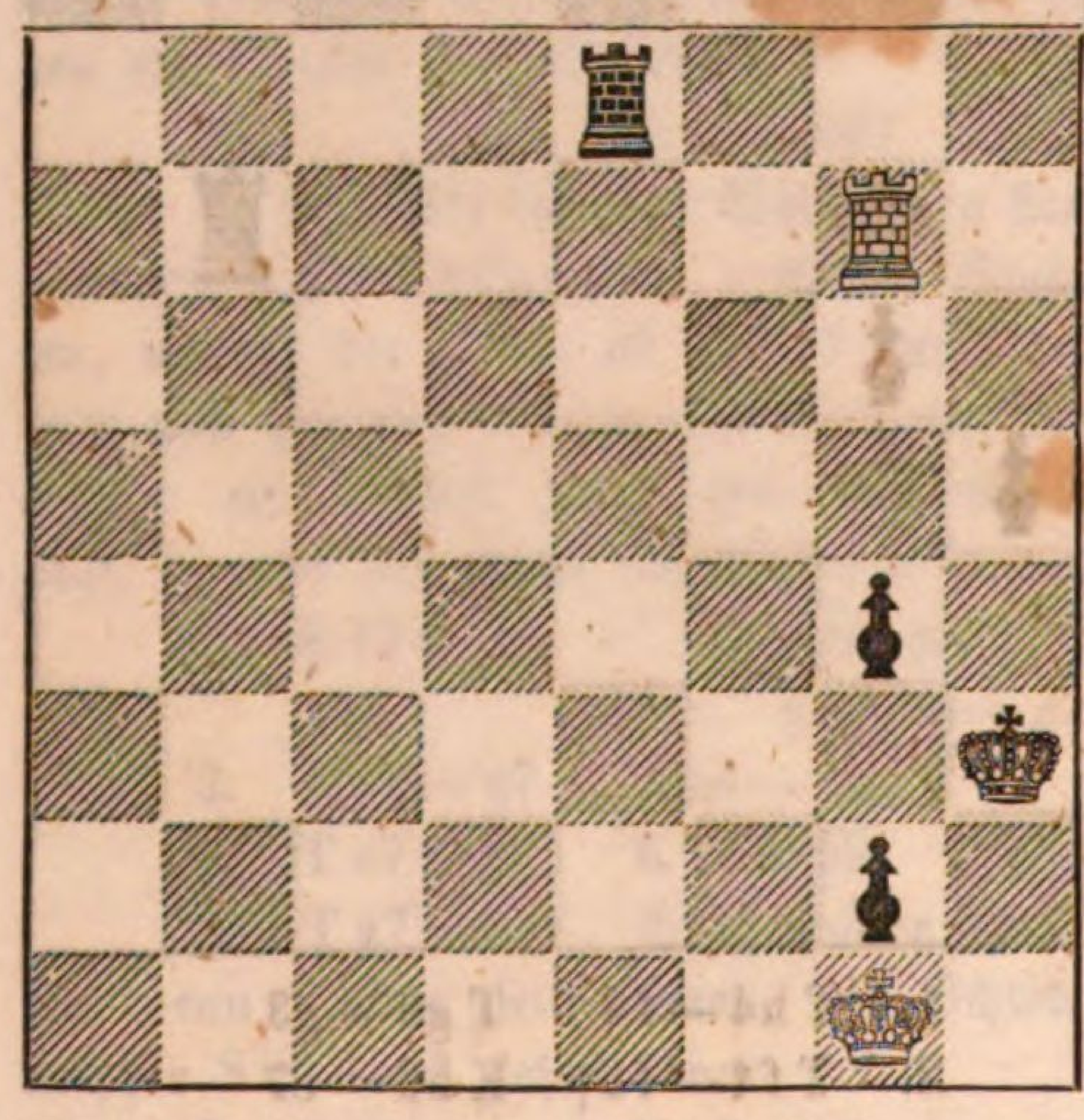
1. T c2 — g2† K g8 — f7
2. T g2 — g4 T d1 — f1
3. K a3 — b4 T f1 — f5:
4. K b4 — c5 K f7 — e6
5. T g4 — g8 Schwarz kann den

= =

Bauer f6 nie vorrücken, ohne den Bauer e5 zu verlieren.

No. V.

Vergl. Salvio, 1723, S. 134.



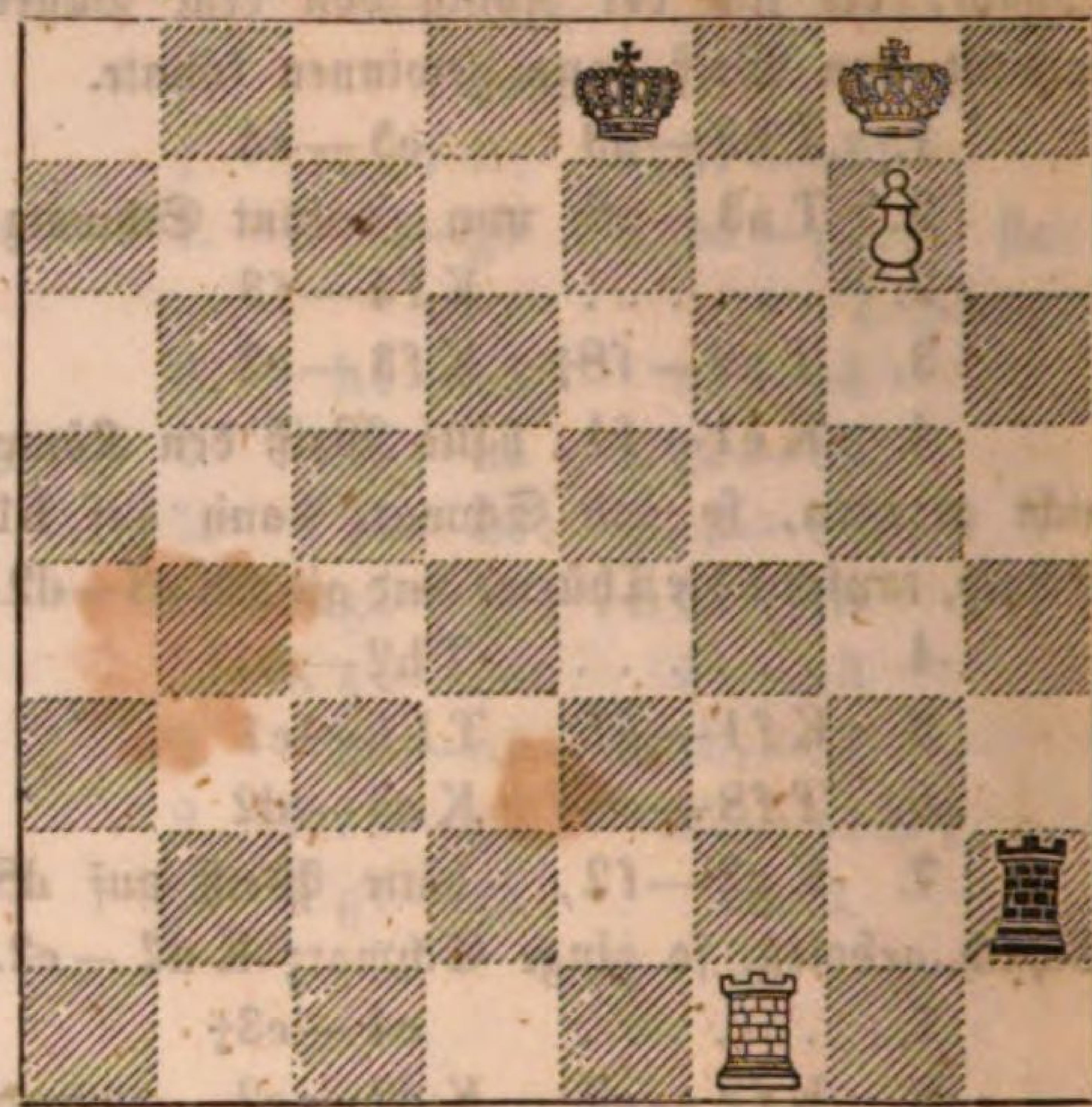
Wenn Weiß den Zug hat, so macht er remis.

1. T g7 — h7† K h3 — g3
2. T h7 — e7 und wird pat.

= =

No. VI.

Vergl. Salvio (Sarrat 1813) S. 245.



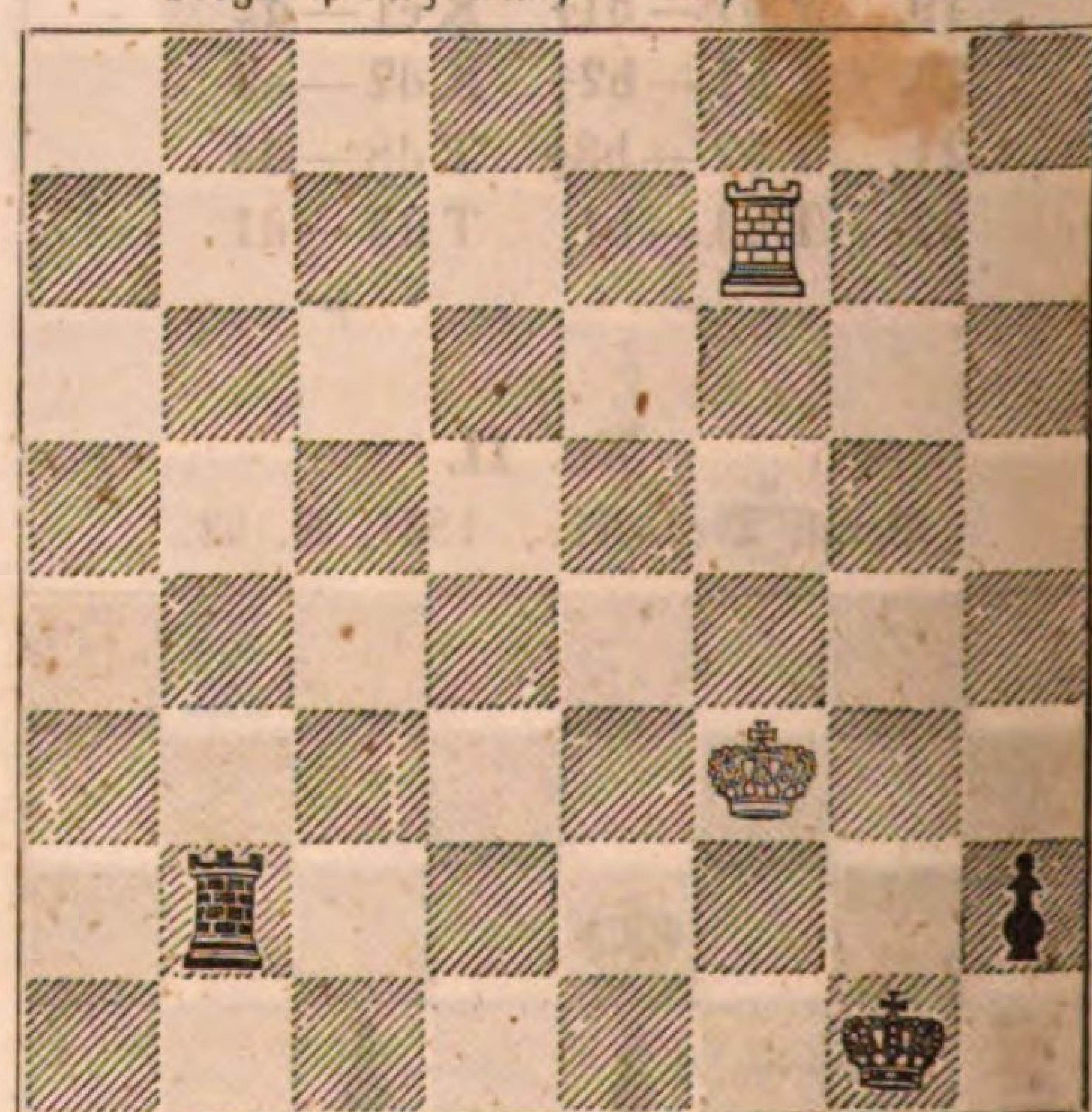
Mit dem Zuge gewinnt Weiß.

1. T f1 — f4 T h2 — h1
2. T f4 — e4† K e8 — d7
3. K g8 — f7 T h1 — f1†
4. K f7 — g6 T f1 — g1†
5. K g6 — h6 T g1 — h1†
6. K h6 — g5 T h1 — g1†
7. T e4 — g4

\+ —

No. VII.

Vergl. Ponziani, 1782, S. 207.

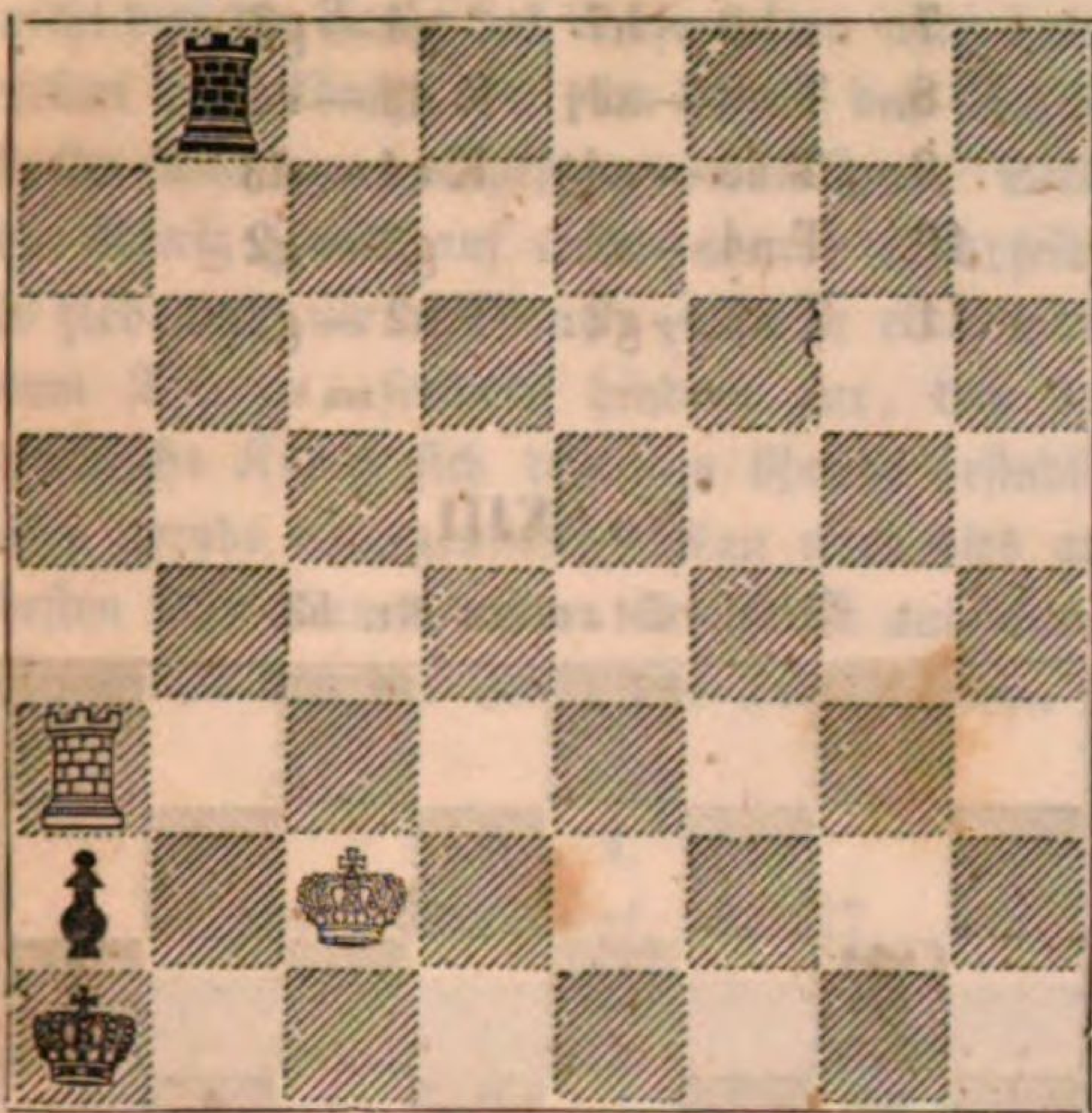


Schwarz gewinnt.

1. T f7 — g7† K g1 — f1
2. T g7 — h7 T b2 — f2†
3. K f3 — g3 T f2 — g2†
4. K g3 — f3 K f1 — g1

— +

No. VIII.



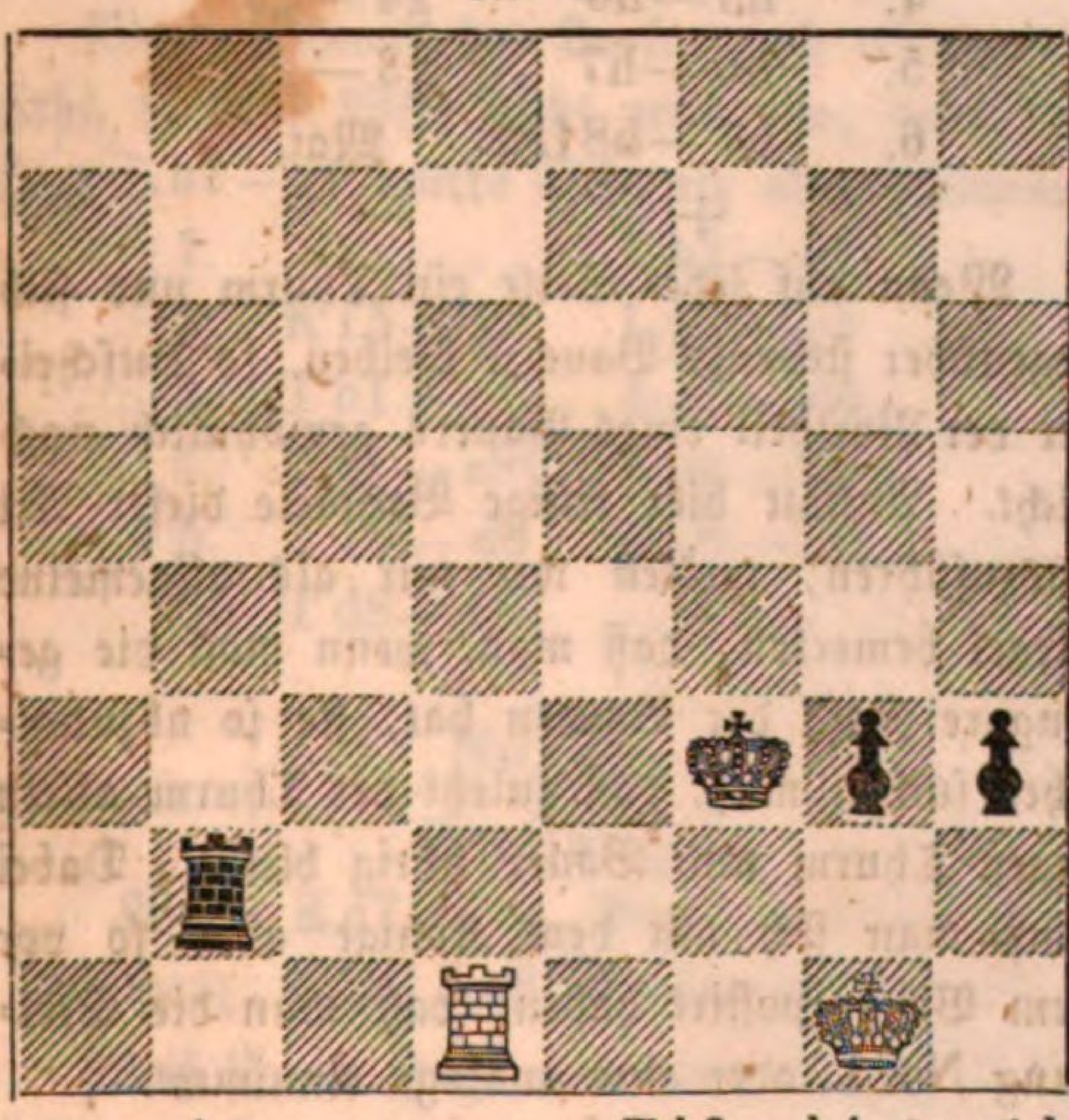
Weiß ist am Zuge und macht remis.

1. T a3 — h3 T b8 — b2†
2. K c2 — c1 T b2 — b1†
3. K c1 — c2 T b1 — g1
4. T h3 — f3 T g1 — g2†
5. K c2 — c1 T g2 — g5
6. K c1 — c2 T g5 — c5†
7. K c2 — b3 T c5 — c1
8. T f3 — f2 und macht remis.

= =

No. IX.

Vergl. Amateurs, 1775, S. 306; Cozio, Thl. 3. Nr. 323.

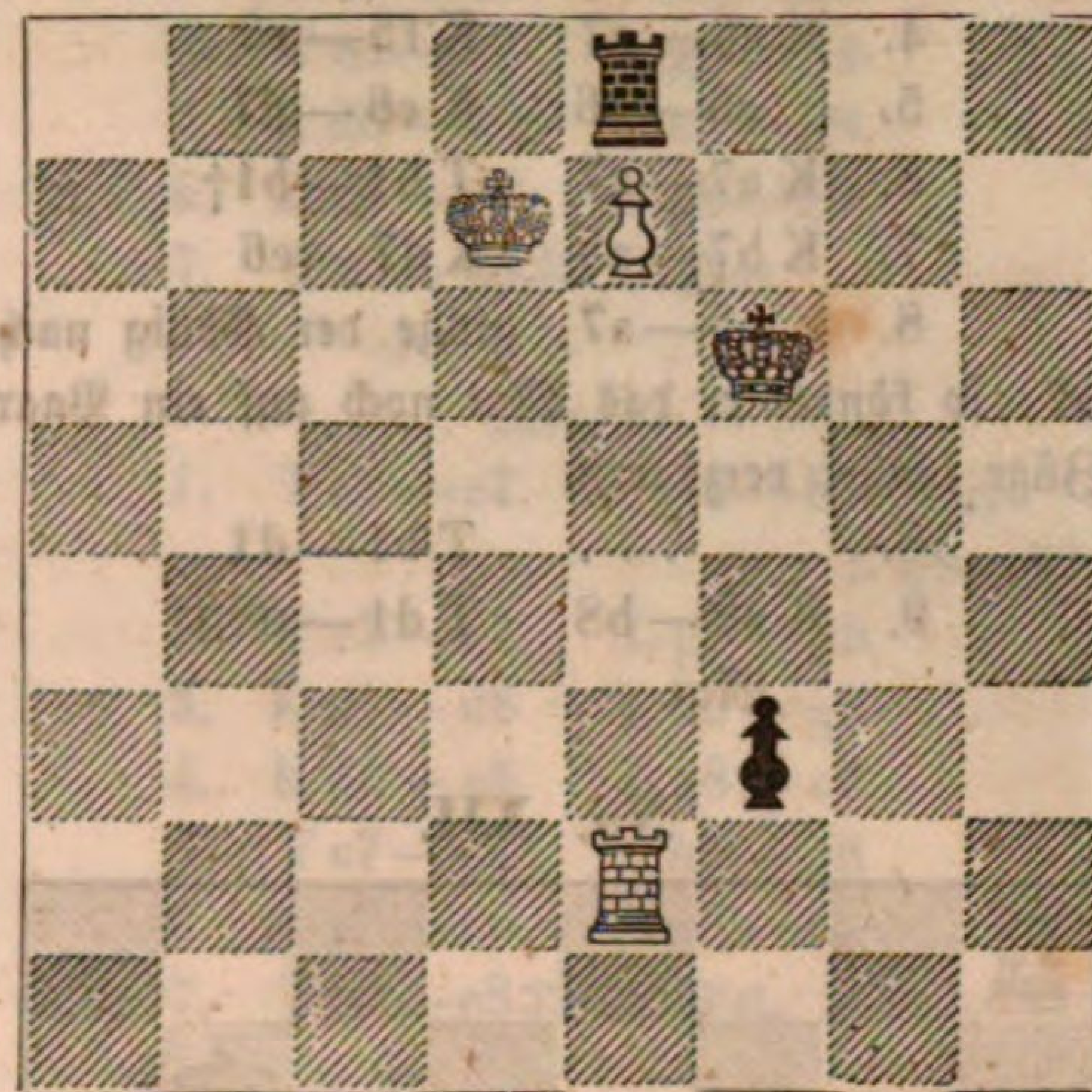


1. . . . . . . T b2 — b4, durch h3 nach h2† würde Schwarz nicht gewinnen können.
2. T d1 — d3† K f3 — g4
3. T d3 — d1 h3 — h2†
4. K g1 — h1 K g4 — h3

— +

No. X.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 139.



Weiß zieht und gewinnt.

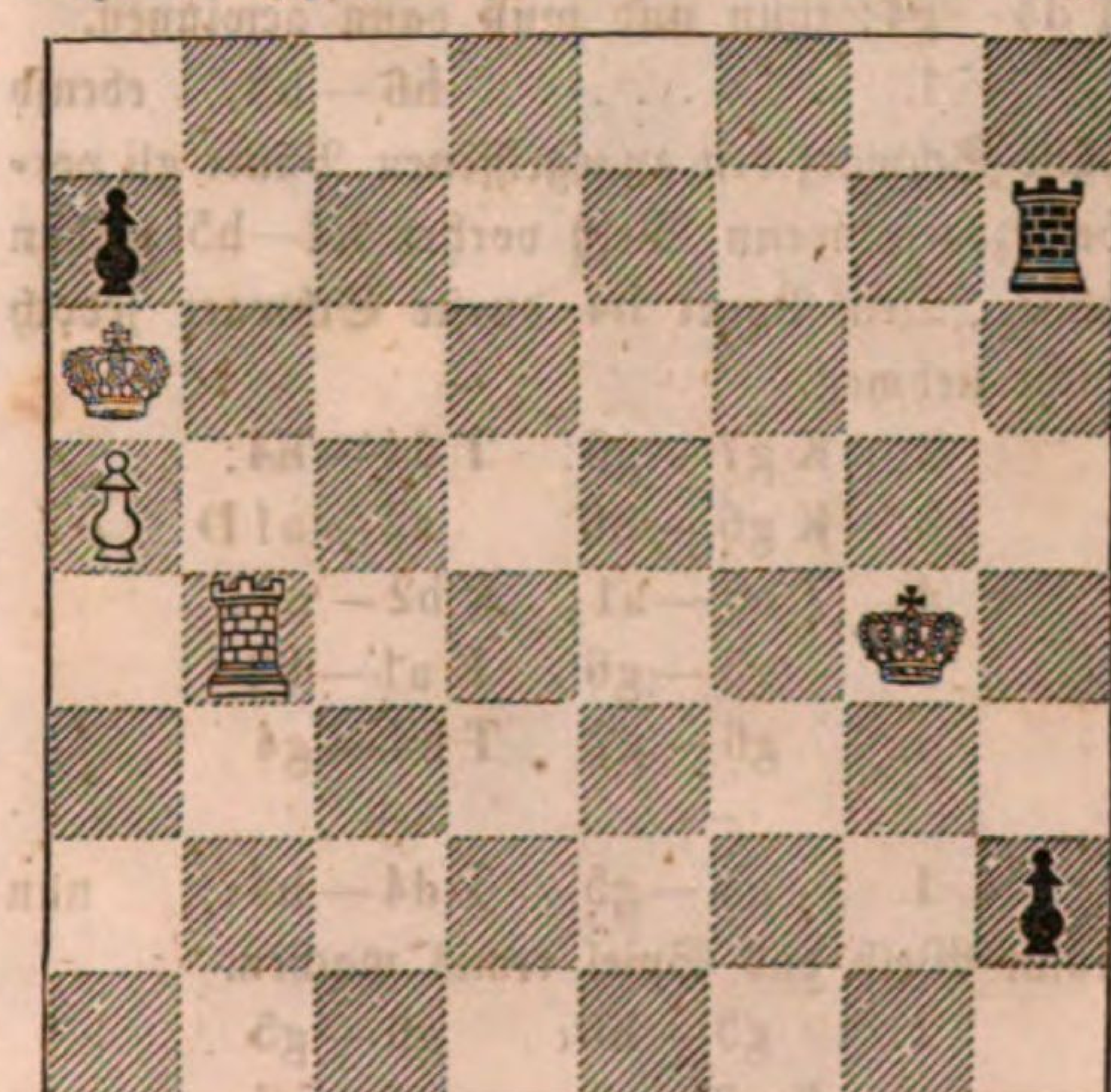
1. T e2 — e6† K f6 — f5, geht der König nach f7, so entscheidet 2. T e6 — e3. K f6 — g5 ist nachher betrachtet.
2. K d7 — e8: f3 — f2
3. K e8 — f7 und gewinnt.

oder:

1. (T e2 — e6†) K f6 — g5 statt f5.
2. K d7 — e8: f3 — f2
3. K e8 — d8 f2 — f1D
4. e7 — e8D D f1 — d3†
5. D e8 — d7 und gewinnt.

No. XI.

Vergl. Funfzig Partien, Nr. 25 beim 67sten Zuge.



1. . . . . . . K g4 — f5
2. T b4 — b1, gäbe der Thurm noch auf b5 Schach, so ginge Schwarz K f5 — e6.

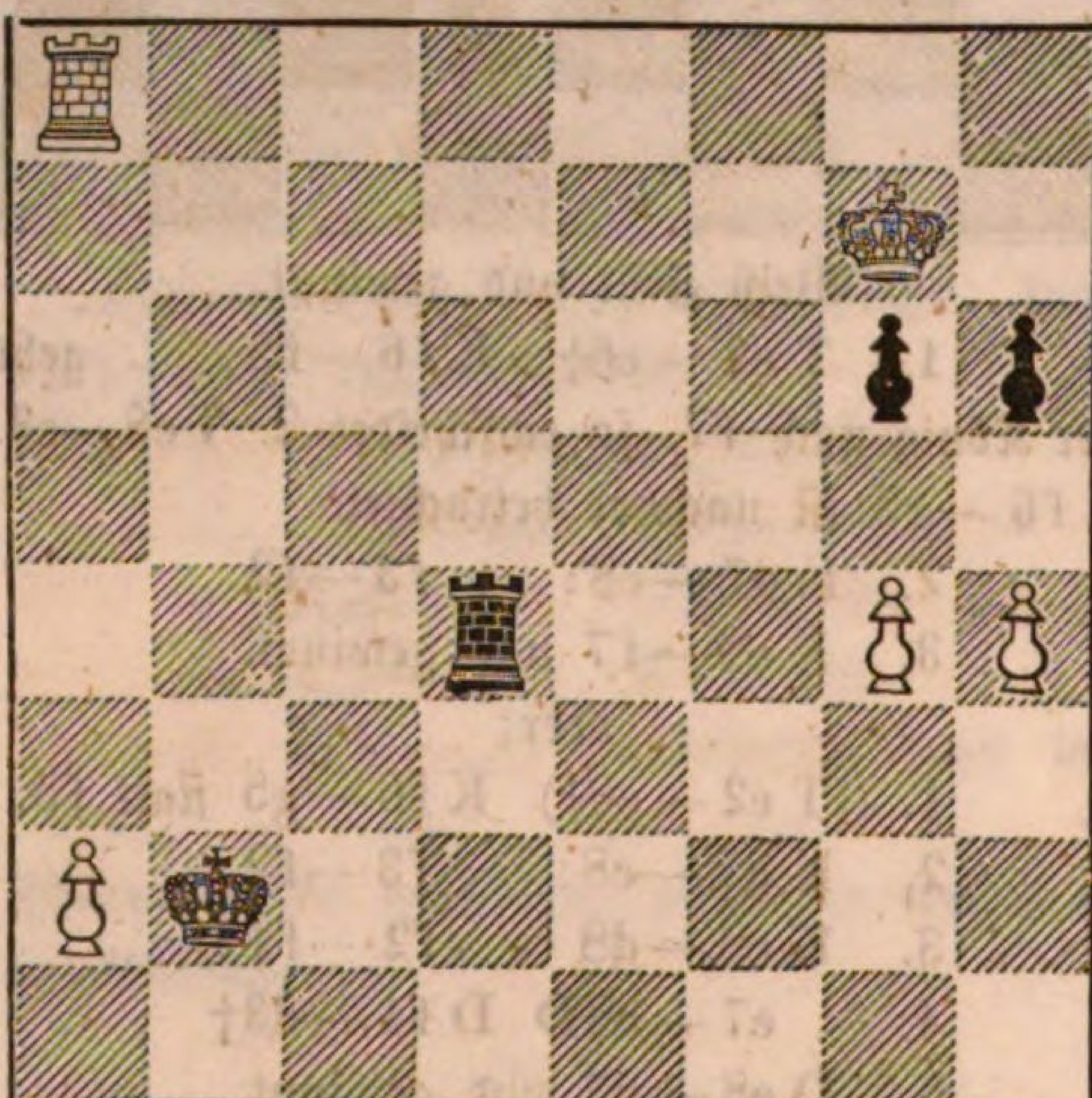
2. . . . . . . h2—h1D
3. T b1—h1: T h7—h1:
4. K a6—a7: K f5—e6
5. a5—a6 K e6—d7
6. K a7—b7 T h1—b1†
7. K b7—a8 K d7—c6

8. a6—a7, ginge der König nach a7, so könnte er das Mat noch auf ein Paar Züge länger verzögern.

8. . . . . . . T b1—d1
9. K a8—b8 T d1—d8‡

Mat.

No. XII.



Schwarz gewinnt.

1. g4—g5, nähme der König den Bauer h6 oder g6, so würde Schwarz dagegen T d4—g4: thun und muß dann gewinnen.

1. . . . . . . h6—h5, ebenso hätte Schwarz den angegriffenen Bauer g6 vorbeigezogen, wenn Weiß vorher h4—h5 gethan hätte. Den Bauer h4 durfte Schwarz jedoch nicht nehmen.

2. K g7—g6: T d4—h4:
3. K g6—h6 a2—a1D
4. T a8—a1; K b2—a1:
5. g5—g6 K a1—b2
6. g6—g7 T h4—g4

— +

1. g4—g5 T d4—h4:, nun kann Weiß das Spiel remis machen.

2. g5—h6: g6—g5
3. K g7—g6 g5—g4

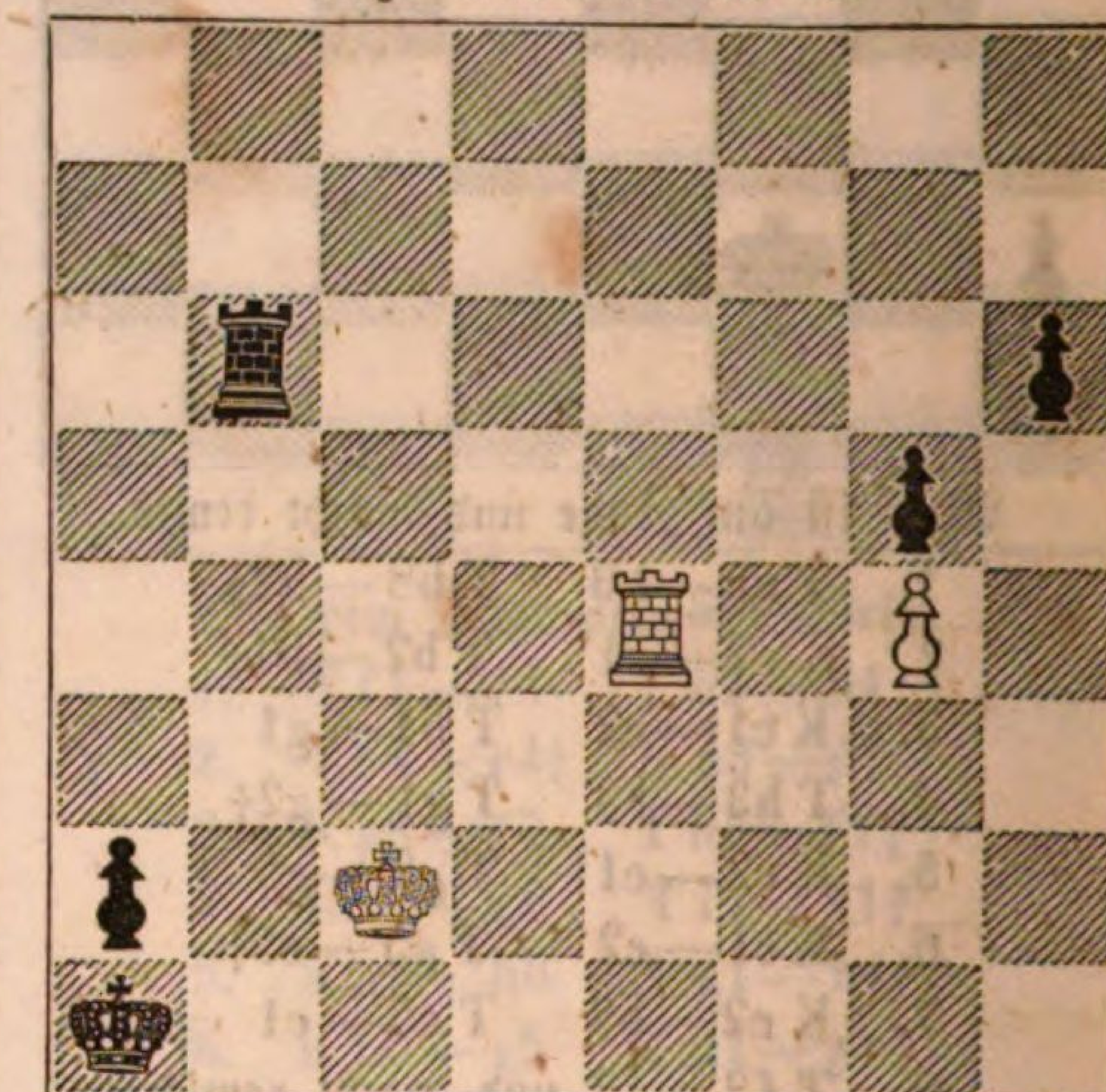
4. T a8—b8† K b2—c2, ginge der König nach a1, so zieht Weiß 5. T b8—b4.

5. T b8—c8† K c2—d3
6. T c8—a8 T h4—h2
7. h6—h7 g4—g3
8. T a8—a3† K d3—e4
9. T a3—a4† K e4—d3
10. T a4—a2: g3—g2
11. T a2—g2: T h2—g2†

= =

No. XIII.

Vergl. Stamma Nr. 53.



Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. T e4—e1† T b6—b1
2. T e1—c1 h6—h5
3. g4—h5: g5—g4
4. h5—h6 g4—g3
5. h6—h7 g3—g2
6. h7—h8L‡ Mat.

+ —

Wenn auf jeder Seite ein Thurm und sich gegenüber stehende Bauern bleiben, so entscheidet der Vortheil eines Bauers gewöhnlich noch nicht. Anstatt hier einige Beispiele dieser Art auszuführen, wollen wir nur als allgemeine Regel bemerken, daß man, wenn man die geringere Zahl der Bauern hat, sie so abzutauschen suchen muß, daß zuletzt der Thurm allein gegen Thurm und Bauer übrig bleibt. Dabei muß man sich mit dem Könige aber so vor dem Bauer postirt haben, daß man die Stellung No. I. oder eine analoge einnimmt.

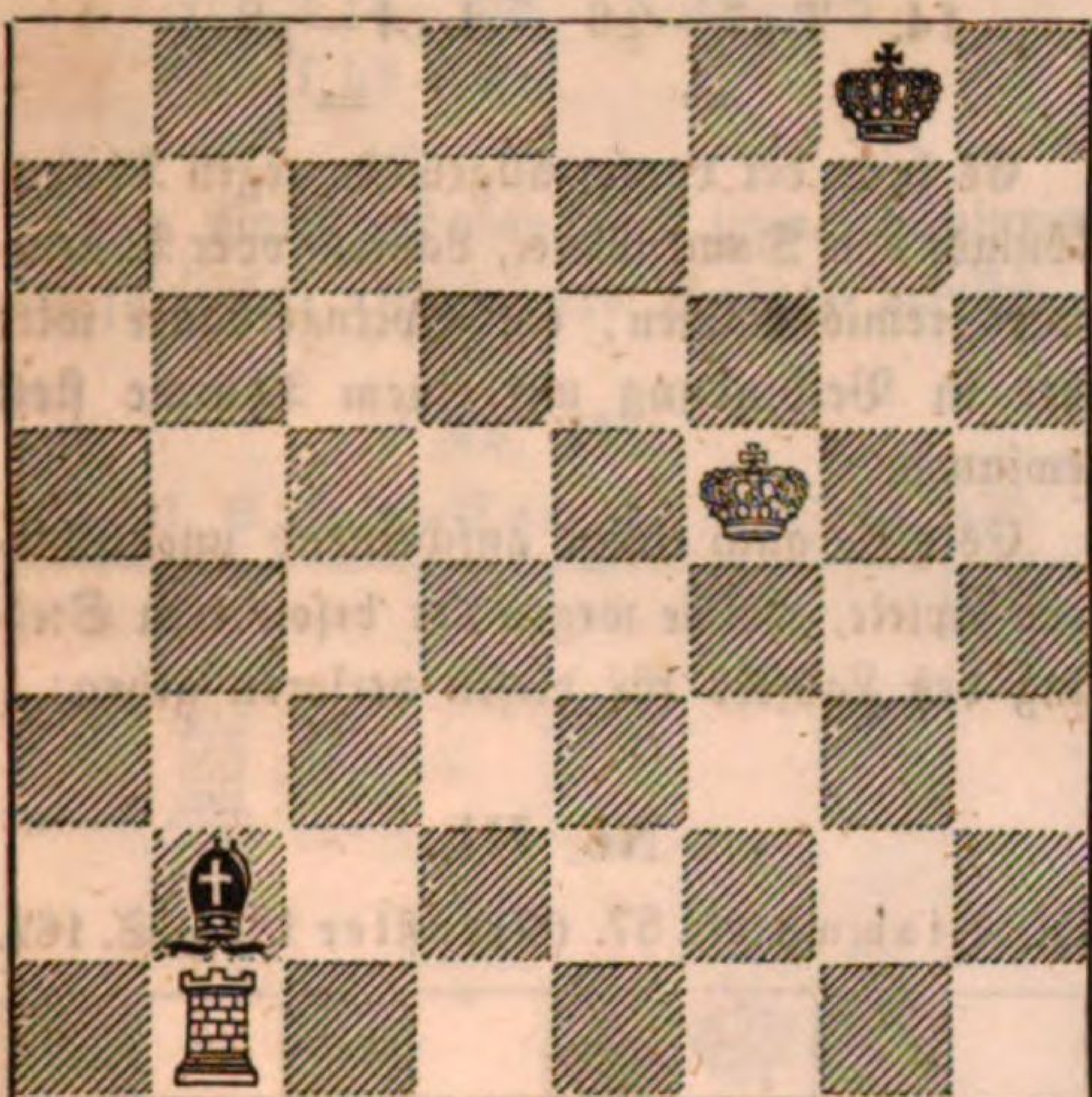
§. 7. König und Thurm, gegen König und Laufer.

Ein Laufer kann das Spiel unentschieden machen gegen einen Thurm. Am sichersten ist

die Stellung mit dem Könige in einer Ecke, nicht von der Farbe des Laufers, wo man dann neben dem Könige mit dem Laufer das Schach decken und nur pat gesetzt werden kann. Steht der König jedoch auf einem andern Randfelde, so ziehe man nie den Laufer zwischen ein Schach vom Thurme, sondern hindere nur, daß der feindliche König sich dem am Rande befindlichen gerade entgegenstelle. Man wird dies am besten thun können, wenn man selbst auf einem Randfelde von der Farbe des Laufers steht.

No. I.

Vergl. Ponziani, S. 177.



Wenn Schwarz den Laufer nach c3 oder d4 zieht, so kann Weiß nicht gewinnen; durch den Zug Lb2—g7 würde Schwarz aber verlieren:

1.	......	L b2—g7
2.	K f5—g6	L g7—e5
3.	T b1—e1	L e5—d6
4.	T e1—e8†	L d6—f8
5.	T e8—d8	K g8—h8
6.	T d8—f8‡	Mat.

No. II.

Stellung:

Weiß: Kd7, Te2, Bauern b2 und h6.
Schwarz: Kh8, Lg8, Bauern b4 und h7.

Weiß ist am Zuge und macht spätestens im siebenten Zuge mat.

1. T e2—c2, Weiß könnte auch T e2 nach e8 ziehen, dann dauert aber die Vertheidigung der Schwarzen einige Züge länger.

1.	......	L g8—b3, oder b4—b3.
2	T c2—c8†	L b3—g8
3.	K d7—d6	b4—b3
4.	T c8—c7	L g8—d5
5.	K d6—d5:	K h8—g8
6.	K d5—e6	K g8—f8
7.	T c7—c8‡	Mat.
	+	—

oder:

1.	T e2—c2	b4—b3, statt L g8—b3.
2.	T c2—c7	L g8—d5
3.	K d7—d6	L d5—g8
4.	K d6—e5	L g8—c4
5.	T c7—c4:	K h8—g8
6.	K e5—f6	K g8—f8
7.	T c4—c8‡	Mat.
	+	—

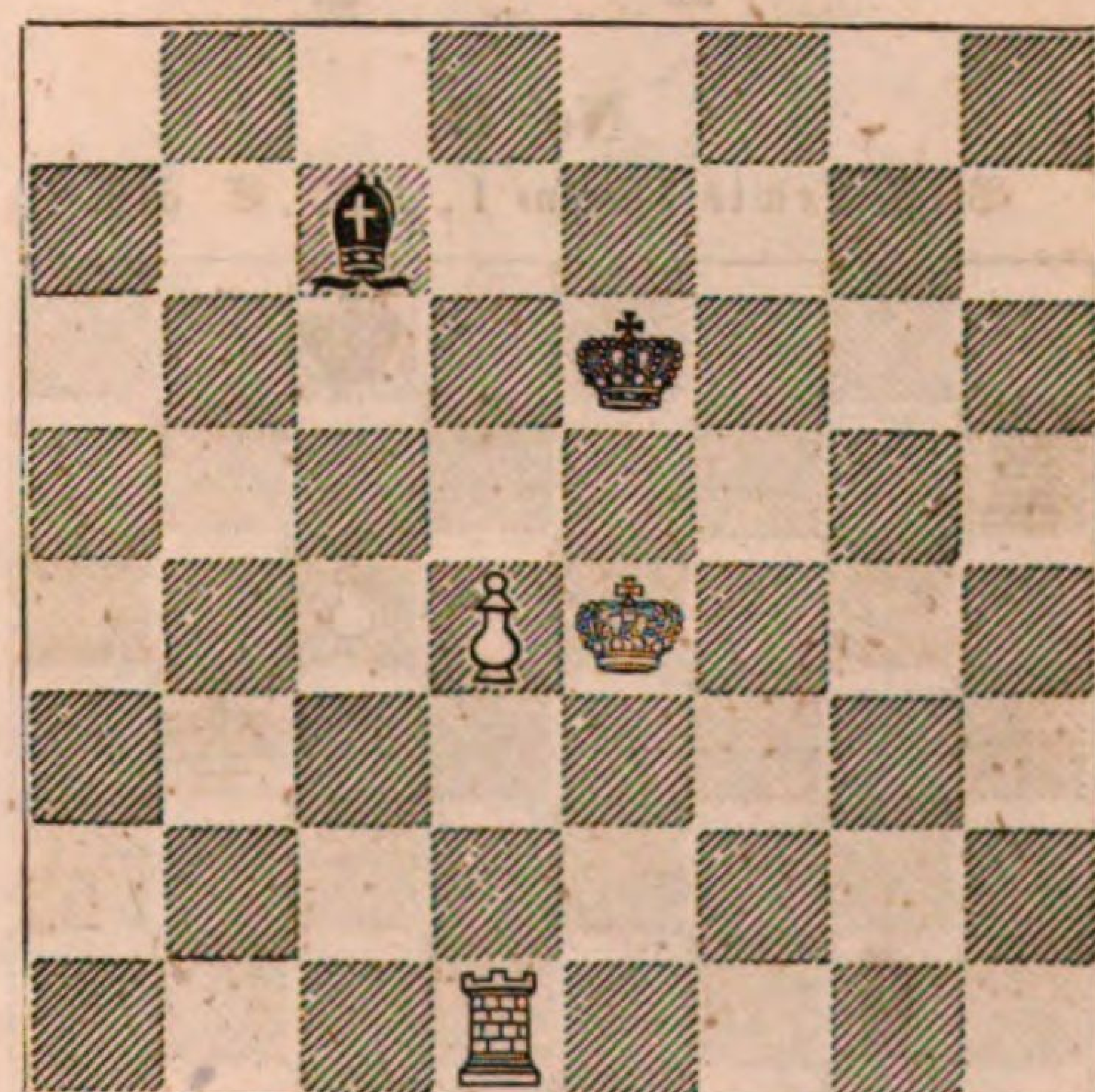
---

§. 8. König, Thurm und Bauer, gegen König und Laufer.

Gewöhnlich wird Thurm und Bauer gegen einen einzelnen Laufer gewinnen, doch giebt es auch einige Stellungen, in welchen der Laufer remis macht.

No. I.

Vergl. Philidor, 1803, S. 120.



1. T d1—a1 durch den Zug d4 nach d5† hätte Weiß die Partie remise gemacht.

1.	......	L c7—b8
2.	T a1—a6†	L b8—d6

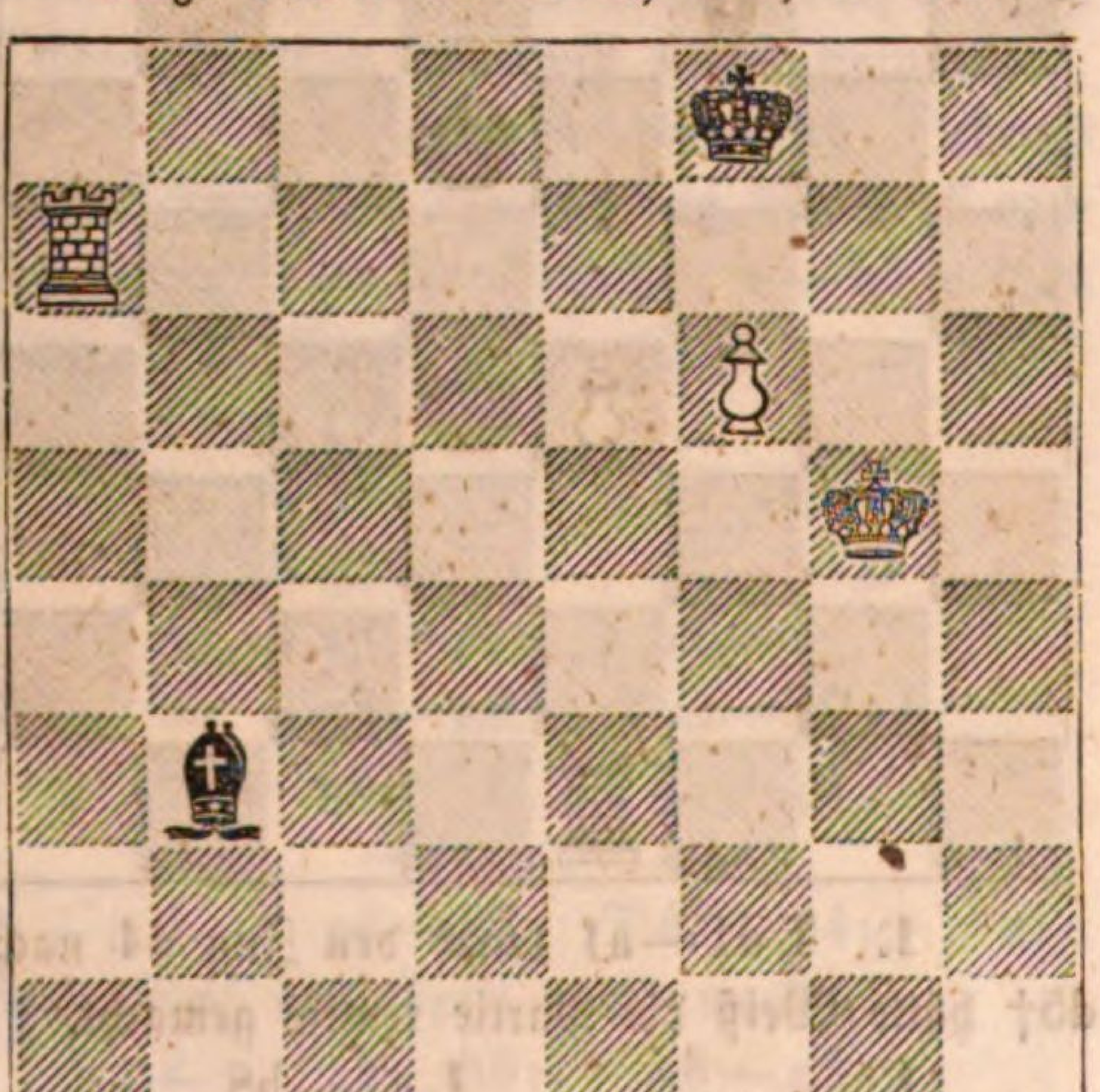
3. T a6—b6, nun ist Schwarz gezwungen, den König zu ziehen, und das Feld d5 ungedeckt zu lassen.

3. . . . . . . Ke6—d7
4. Ke4—d5 Ld6—g3
5. Tb6—b7† Lg3—c7
6. Tb7—a7 Kd7—c8
7. Kd5—c6 und rückt dann den Bauer vor. + —

1. d4—d5† Ke6—d7
2. Ke4—d4 Lc7—g3
3. Td1—a1 Lg3—f4, der Laufer muß sich immer vom feindlichen König entfernt halten, um diesem Schach bieten zu können, wenn er auf ein Feld neben seinen Bauer ginge.
4. Ta1—a7† Kd7—d6
5. Kd4—e4 Lf4—g3 nach h2 durfte der Laufer nicht gezogen werden, weil Weiß dann durch 6. Ta7—g7 gewonnen hätte.
6. Ta7—g7 Lg3—e1
7. Tg7—g6† Kd6—d7
8. d5—d6, wäre der König vorgegangen, so würde er durch ein Schach vom Laufer gezwungen worden sein, wieder hinter den Bauer zurück zu ziehen.
8. . . . . . . Kd7—c6
9. Ke4—e5 Le1—b4, um nachher den Bauer nehmen zu können.
10. d6—d7† Kc6—d7:
11. Ke5—d5 Kd7—c7
= =

No. II.

Vergl. Lewis Lessons I., 1833, S. 316.



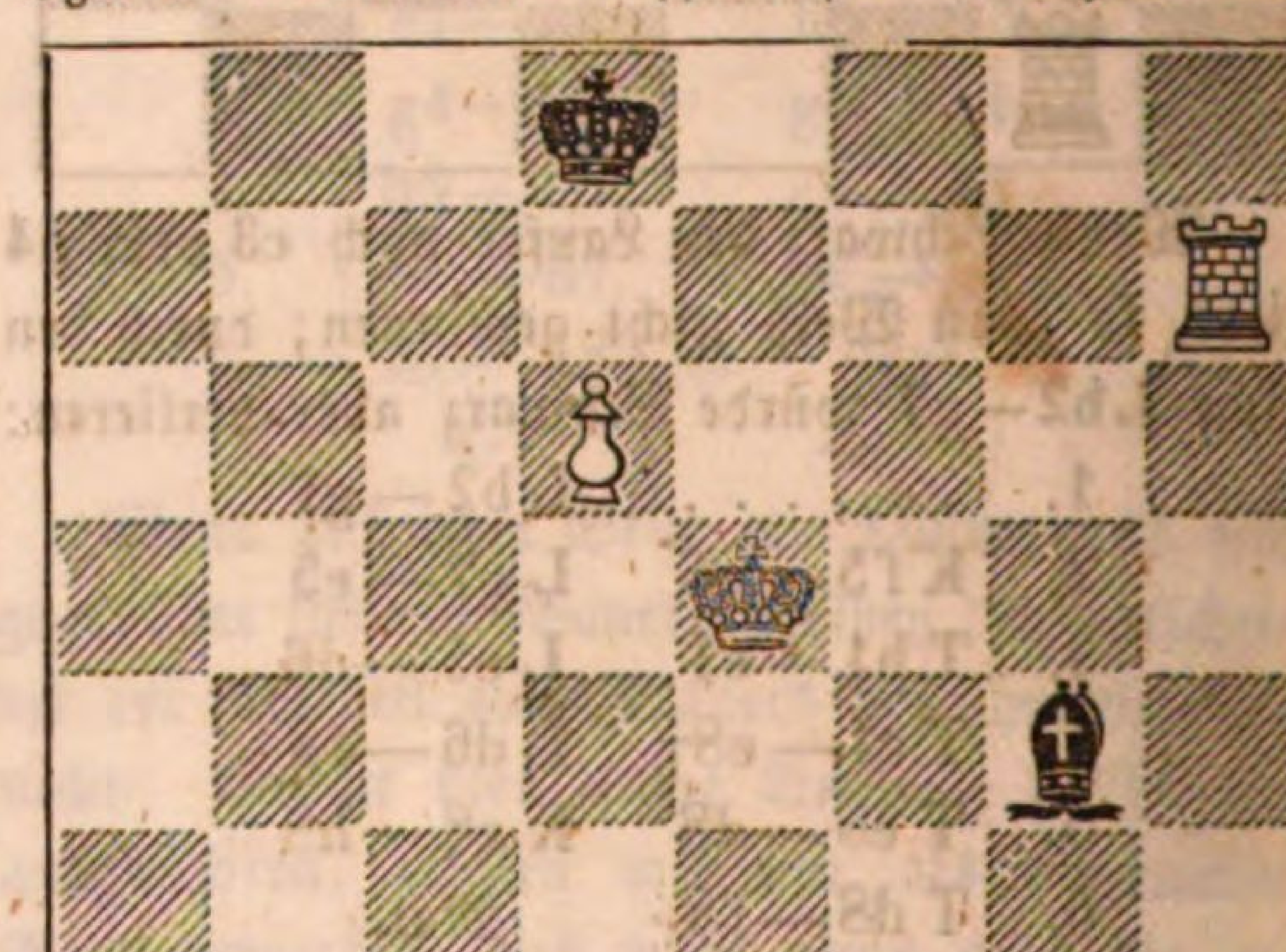
1. Ta7—b7 Lb3—c4
2. Tb7—c7 Lc4—b5, nach b3 konnte der Laufer nicht gehen, weil Weiß durch 3. Kg5—g6 dagegen gewonnen hätte.
3. Kg5—f5 Lb5—e2
4. Kf5—e6 Le2—g4†
5. Ke6—e5 Lg4—e2
6. Ke5—f5 Le2—d3†, eben so gut ist auch Le2—f3.
7. Kf5—g5 Ld3—e2
8. Tc7—a7 Le2—c4
9. f6—f7 Kf8—g7, Schwarz würde verlieren, wenn er den Bauer jetzt nehmen wollte.
10. Kg5—f5 Lc4—f7:
11. Ta7—b7 Kg7—g8
12. Kf5—f6 Lf7—c4
13. Tb7—g7† Kg8—h8
14. Tg7—g6 Lc4—g8
= =

Es kann der Laufer allgemein gegen Thurm, Königs- oder Damenbauer, Laufer- oder Thurmbauer remis machen, ein Springerbauer wird aber in Verbindung mit einem Thurme stets gewinnen.

Es giebt auch einige anscheinend unentschiedene Spiele, welche wegen der besonderen Stellung des Laufers für diesen verloren gehen:

No. III.

Vgl. Stamma Nr. 87. (Preußler 1823) S. 162.



Die gegenwärtige Stellung der Steine ist der in No. I. dieses Paragraphen, für den Fall, daß dort der Bauer gleich mit Schach vorgerückt wird, ausgeführten nicht unähnlich, dennoch muß hier Schwarz verlieren.

1. Th7—h4 Lg4—d1, ginge der Laufer nach f3, so könnte Weiß ungehindert den König nach e6 bringen. Bei Lg4 nach d7 und Lc8 folgt Th4—h8†, der Th. wird gegen den Laufer getauscht und durch den Bauer gewinnt dann Weiß, wie schon in Abschnitt I. §. 6 gezeigt ist.

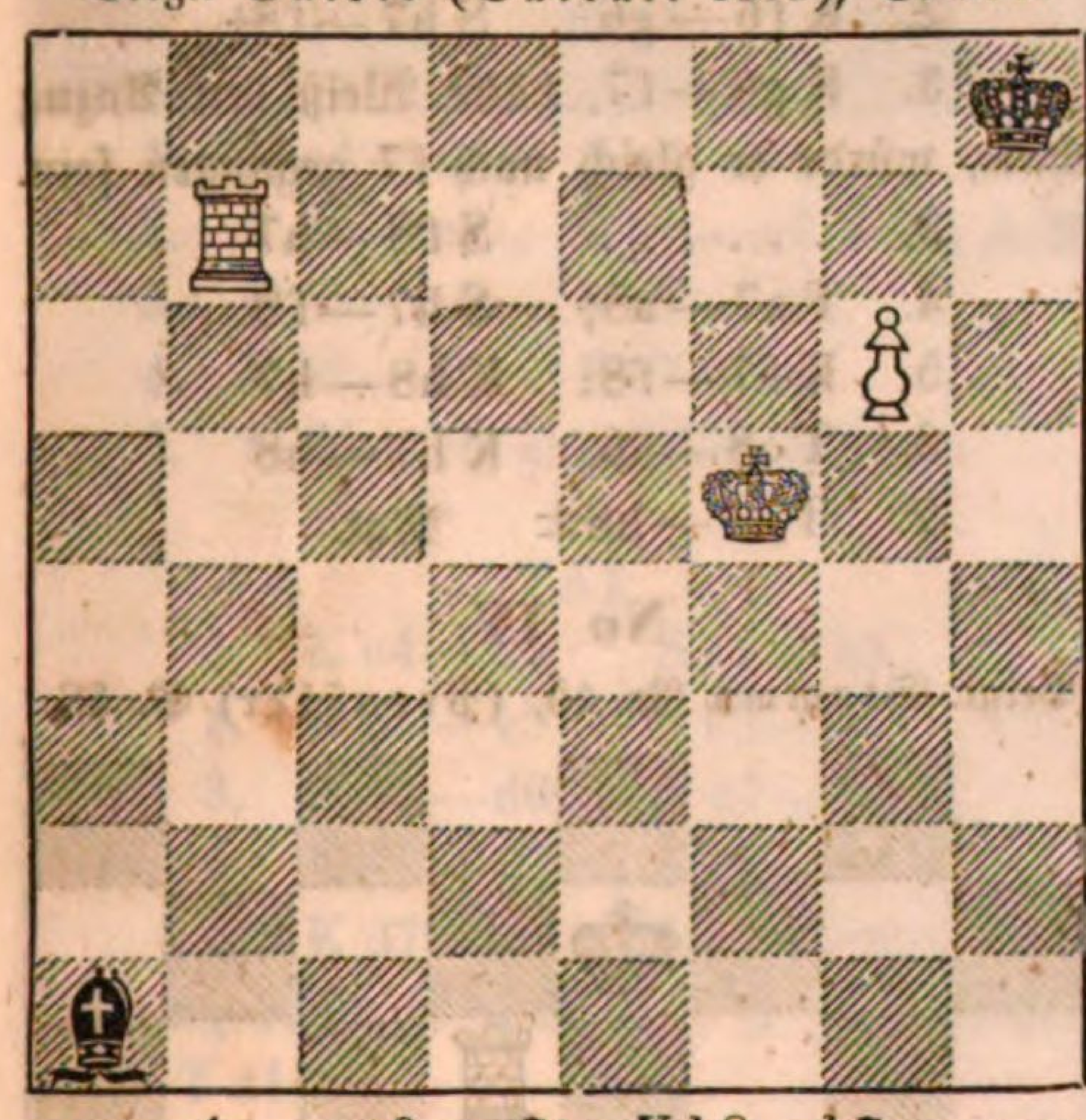
2. Th4—d4, hier tritt nun der besondere Fall ein, daß der Thurm zugleich den Laufer angreift und den Bauer deckt, welcher daher nach d7 gezogen werden kann, ohne daß der feindliche König ihm zur Seite ginge, um das Feld d6 zu beherrschen, wie dies in den vorigen Beispielen stattfand. Weiß thäte hier übrigens noch besser, gleich den Bauer ungedeckt vorzurücken.

2.	. . . . . .	Ld1—b3
3.	d6—d7	Lb3—c2
4.	Ke5—d6	Lc2—f5
5.	Td4—f4	Lf5—d7:
6.	Tf4—f8†	Ld7—e8
7.	Tf8—h8	Kd8—c8
8.	Th8—e8†:	
	+	—

Ein Springerbauer wird immer gewinnen, wie folgendes Beispiel des Salvio beweist.

No. IV.

Vergl. Salvio (Sarratt 1813), S. 238.



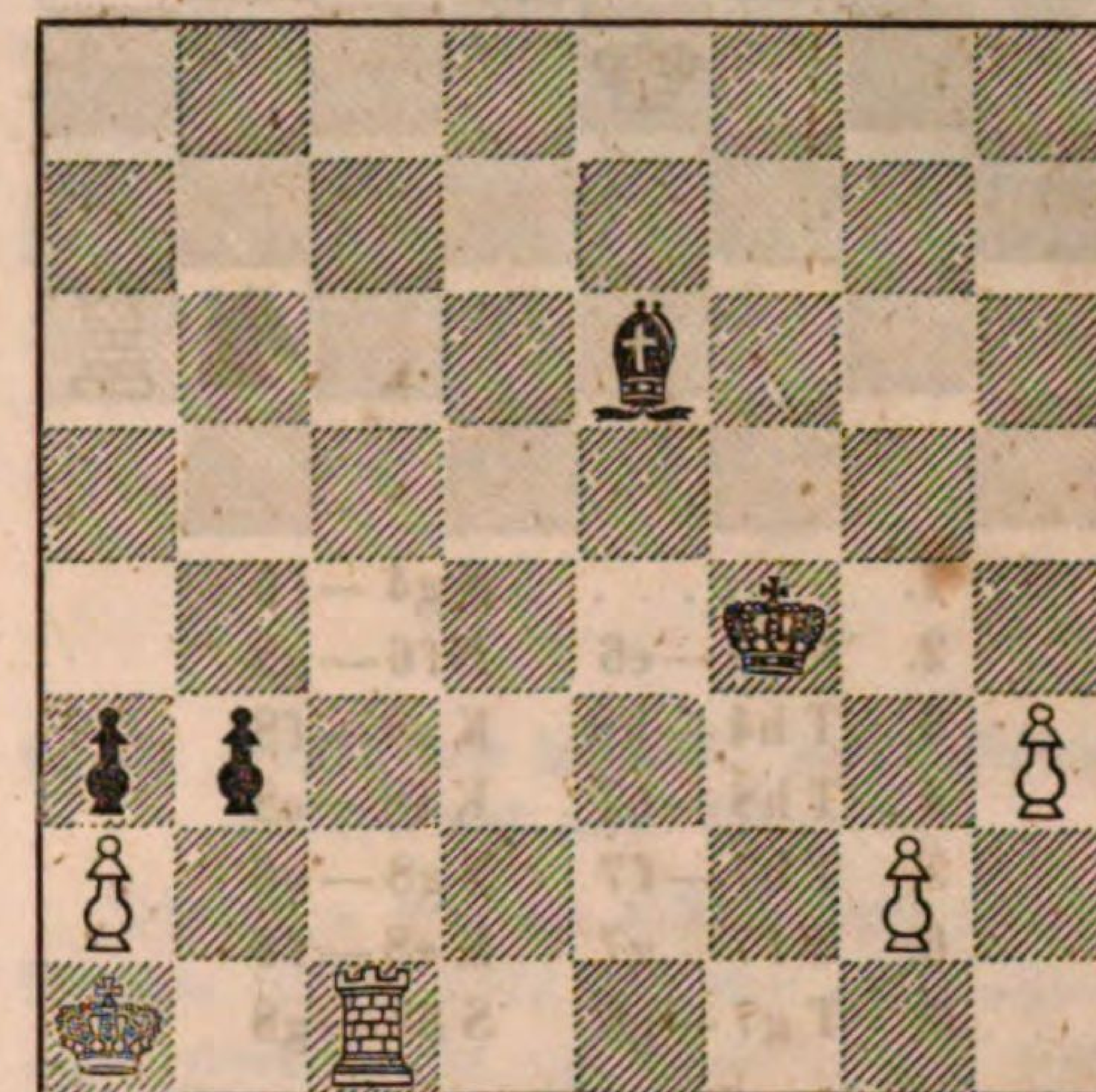
1. g6—g7† Kh8—h7, wenn er den Bauer nähme, so gewinnt 2. Kf5-g6.

2. Tb7—b1 La1—g7: oder nach d4. Kling und Horwitz, 1851 S. 88, empfehlen 2. Tb7-f7 La1-d4; 3. g7-g8D† Kh7—g8:; 4. Kf5—g6 u. s. w.

3.	Tb1—h1†	Kh7—g8
4.	Kf5—g6	Kg8—f8
5.	Th1—f1†	Kf8—g8
6.	Tf1—e1 und gewinnt.	
	+	—
1.	g6—g7†	Kh8—h7
2.	Tb7—b1	La1—d4 (statt g7:)
3.	Tb1—b4	Ld4—f2
4.	Tb4—g4	Kh7—g8
5.	Kf5—g6	Lf2—d4
6.	Tg4—h4	Ld4—g7:
7.	Th4—c4	
	+	—

No. V.

Von Bolton, Chronicle, 1841, S. 305.



Wenn Schwarz am Zuge ist, gewinnt er, und zwar auf folgende Art:

1.	. . . . . .	b3—b2†
2.	Ka1—b1	Le6—f5†
3.	Tc1—c2	Kf4—g3
4.	h3—h4	Lf5—e4
5.	h4—h5	Kg3—h2
6.	g2—g4†	Kh2—g1
7.	g4—g5	Kg1—f1
8.	g5—g6	Kf1—e1
9.	g6—g7	Ke1—d1
10.	g7—g8D	Le4—f2†:
	Mat.	
	+	—

Weiß hätte das Mat noch um ein Paar Züge verzögern können, wenn er im siebenten Zuge statt g4—g5 den Thurmbauer vorgerückt hätte, weil Schwarz diesen hätte auf h7 nehmen und dann wieder nach e4 zurückgehen müssen.

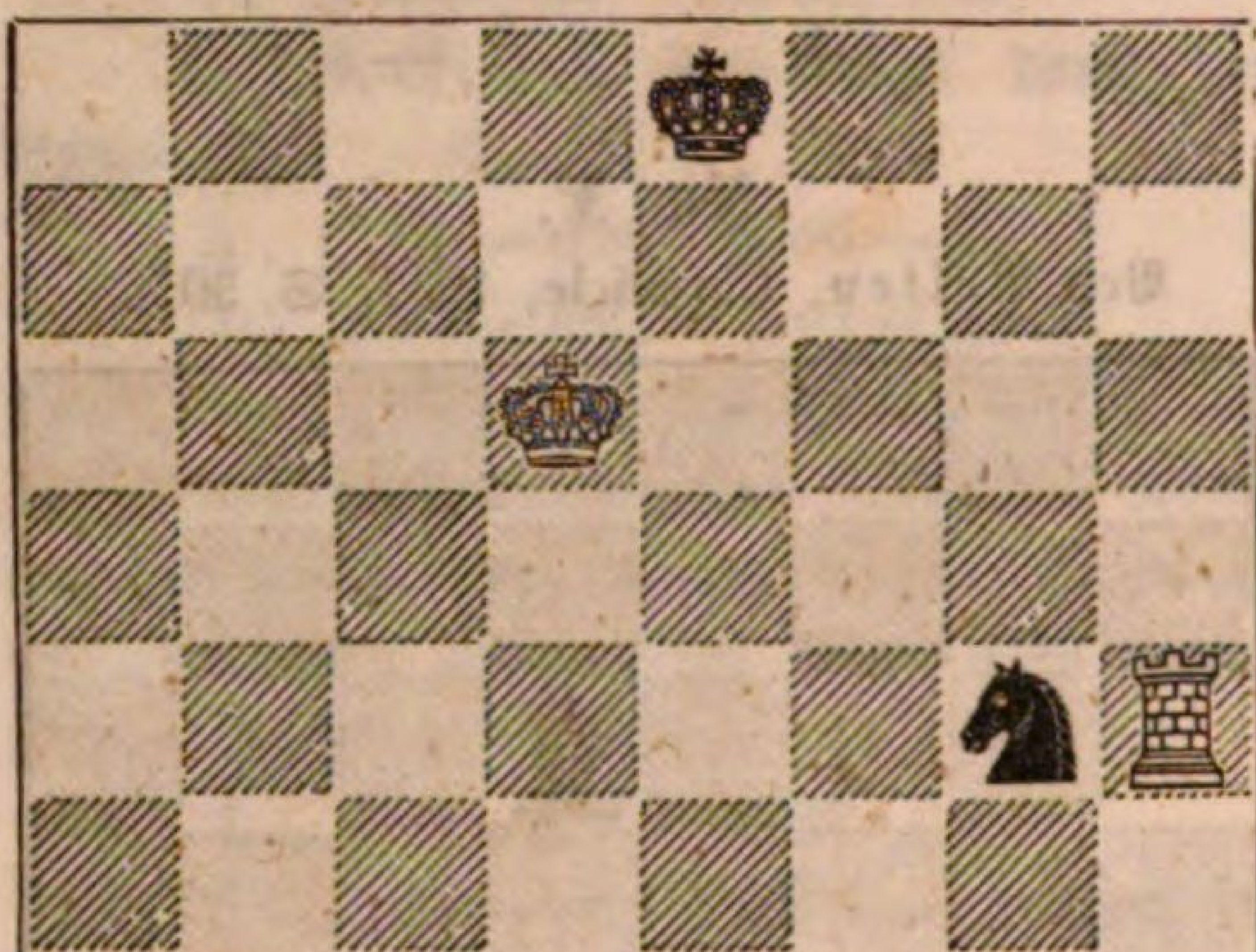
---

§. 9. König und Thurm, gegen König und Springer.

Ein Springer, der sich in der Nähe seines Königs befindet, wird gegen einen Thurm gewöhnlich remis machen, ist er jedoch vom Könige getrennt, so kann der Thurm fast immer

dem Springer die Ausgangsfelder abschneiden, und der König ihn erobern.

No. I.



1.	. . . . . .	S g4 — f6
2.	K d6 — e6	S f6 — g8
3.	T h4 — h8	K e8 — f8
4.	T h8 — h7	K f8 — e8
5.	T h7 — f7	S g8 — h6
6.	T f7 — g7	K e8 — f8
7.	T g7 — g6	S h6 — g8
	=	=

Walker erwähnt in seiner Art of Chess-Play, 1846 S. 256, einer, der No. 1. ähnlichen Stellung. Der Thurm steht dabei auf h7 und Weiß gewinnt dann, indem er mit Kd6—e6 anzieht, wie C. Forth entdeckt hat (vergl. Brown's Collection of Problems S. 73). Lehrreiche andere Beispiele findet man in Kling und Horwitz vortrefflichen Studien (1851, S. 96 und 98).

No. II.

Vergl. Lolli, S. 414.



Giebt der Springer auf g8 Schach, so bleibt das Spiel unentschieden.

1. . . . . . . S h6 — g4†

2. K f6 — e6 K e8 — d8, ginge der König nach f8, so wird der Springer auf ähnliche Weise gewonnen, wie ihn jetzt Weiß gewinnt:

3. T h7 — h4 S g4 — e3, auf 3. S g4 — f2 würde T h4 — d4† gefolgt sein.

4. T h4 — e4 S e3 — c2, geht der Springer nach f1, so giebt Weiß auf d4 Schach und zieht dann 6. T d4 — d3, wodurch der Springer eingeschlossen wird.

5.	K e6 — d5	S c2 — a3
6.	K d5 — c5	
	+	—

No. III.

Vergl. Lolli, S. 413.



Weiß gewinnt.

1. . . . . . . S f8 — h7†

2. K f6 — g6 S h7 — f8†

3. K g6 — f7, hätte Weiß den Anzug gehabt, würde er gleich nach f7 gegangen sein.

3.	. . . . . .	S f8 — h7
4.	T a7 — a8†	S h7 — f8
5.	K f7 — f8:	K h8 — h7
6.	T a8 — a6	K h7 — h8
7.	T a6 — h6‡	Mat.

No. IV.

Vergl. Stamma Nr. 15, (Preußler) S. 58.



1. K d5 — c4 a3 — a2

2. K c4 — b3 a2 — a1 S†

3. K b3 — c3 S a1 — c2, geht der König nach a2, so folgt T e4 — b4 — b2.

4. T e4 — e2 S c2 — a3

5. K c3 — b3

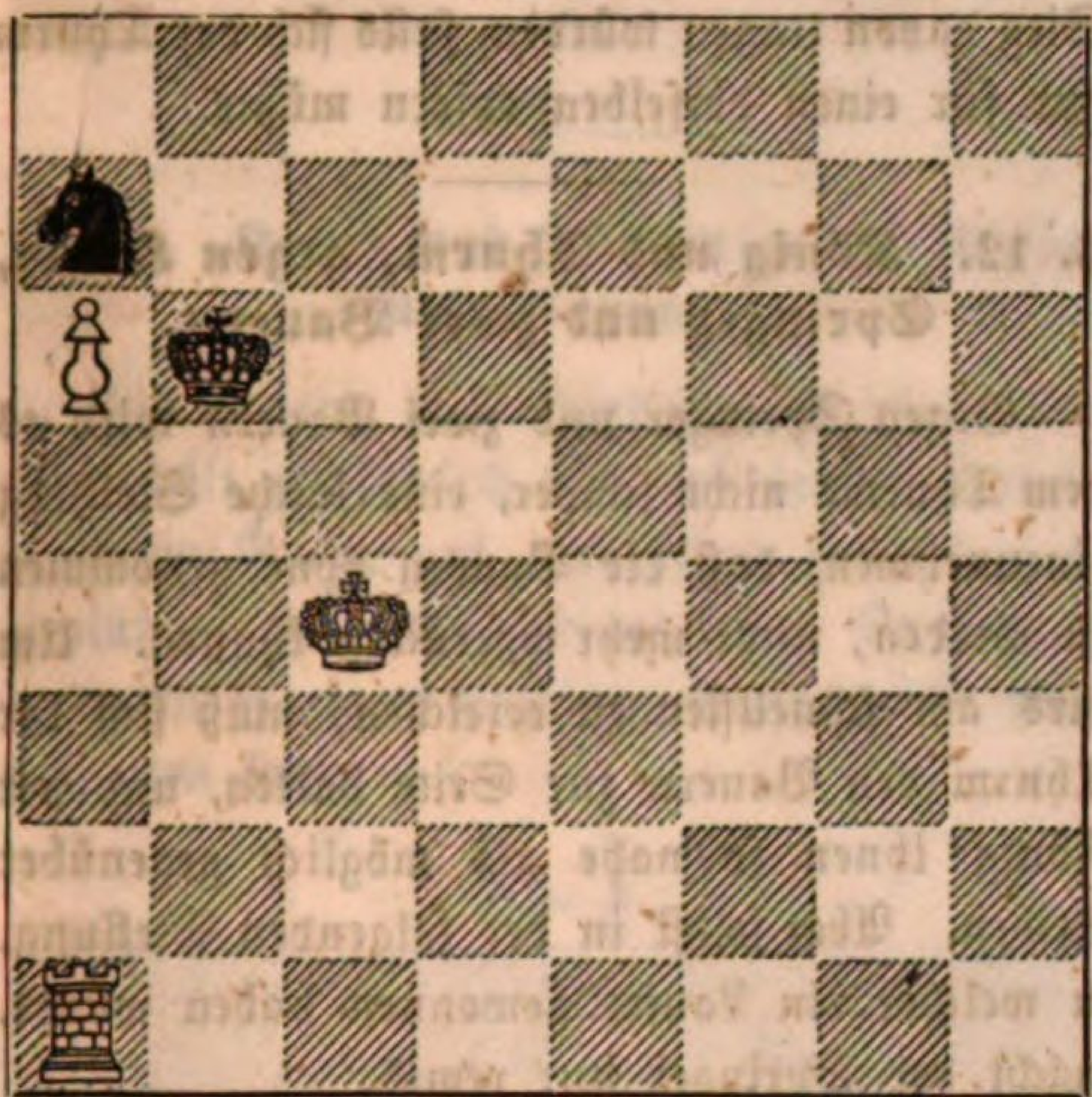
\+ —

§. 10. König, Thurm und Bauer, gegen König und Springer.

Bauer und Thurm werden fast immer gegen den einzelnen Springer gewinnen.

No. I.

Vergl. Lewis Anmerkung zum 89. Zuge der 27. Partie des De la Bourdonnais, Berlin 1835, S. 21.



1. K c4 — d5 S a7 — b5
2. K d5 — e5 K b6 — a7 (oder A. B.)
3. K e5 — e6 S b5 — c7†
4. K e6 — d6 S c7 — a6:
5. K d6 — c6 und Weiß gewinnt.

\+ —

(A)

1. K c4 — d5 S a7 — b5
2. K d5 — e5 S b5 — a7
3. K e5 — d6 S a7 — c8†
4. K d6 — d7 S c8 — a7
5. K d7 — d8 S a7 — c6†, zieht Schwarz dafür 6. K b6 - c6, so gewinnt Weiß durch T a1 — b1.
6. K d8 — c8 K b6 — a7
7. K c8 — c7 S c6 — b8
8. T a1 — a4 S b8 — a6†
9. K c7 — c6 und Weiß gewinnt.

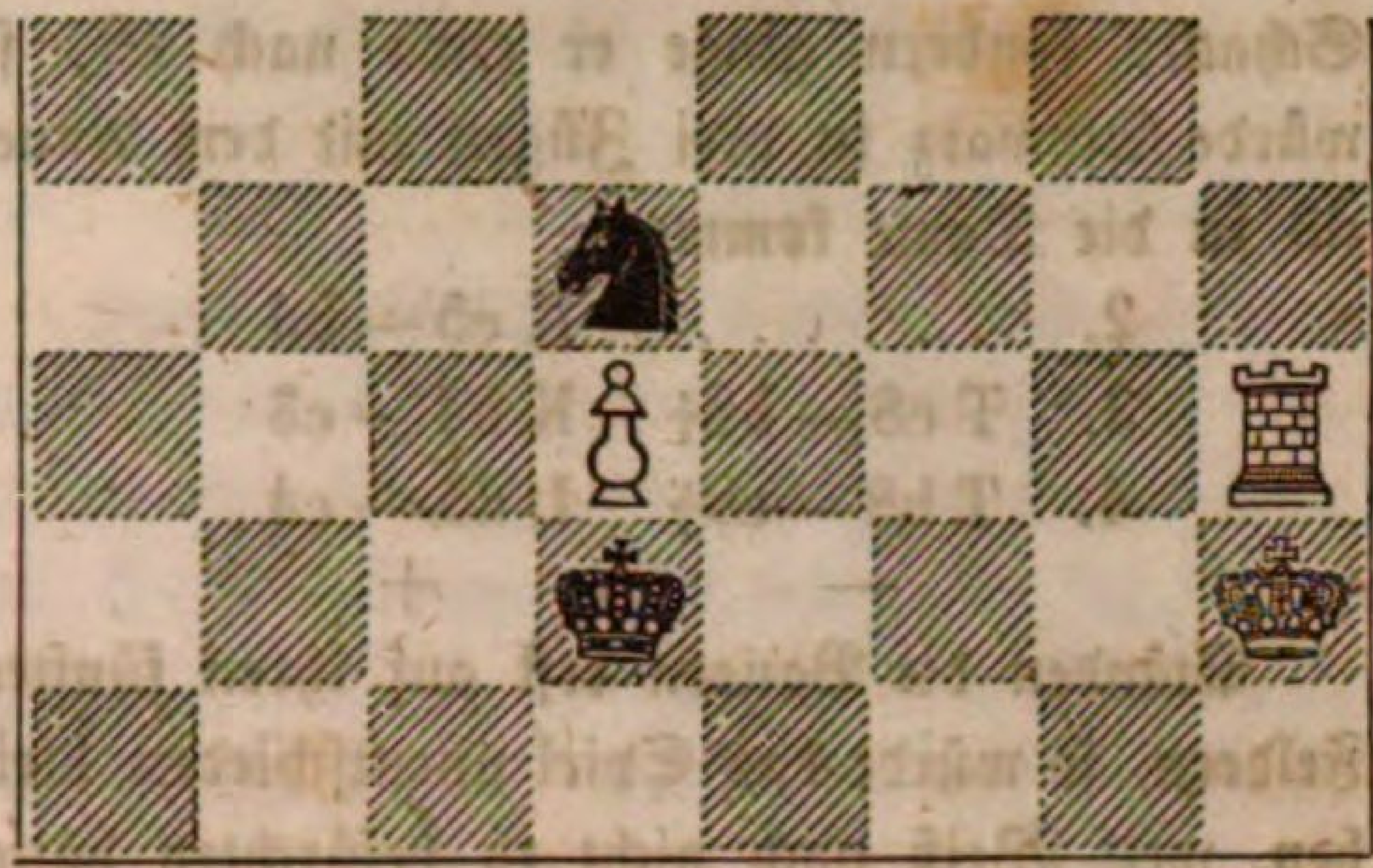
\+ —

(B)

1. K c4 — d5 S a7 — b5
2. K d5 — e5 S b5 — c7
3. a6 — a7 K b6 — b7
4. K e5 — f6 K b7 — a8
5. K f6 — e7 S c7 — b5
6. K e7 — d7 S b5 — a7:
7. T a1 — b1 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. II.



In dieser Position kann Schwarz remis machen.

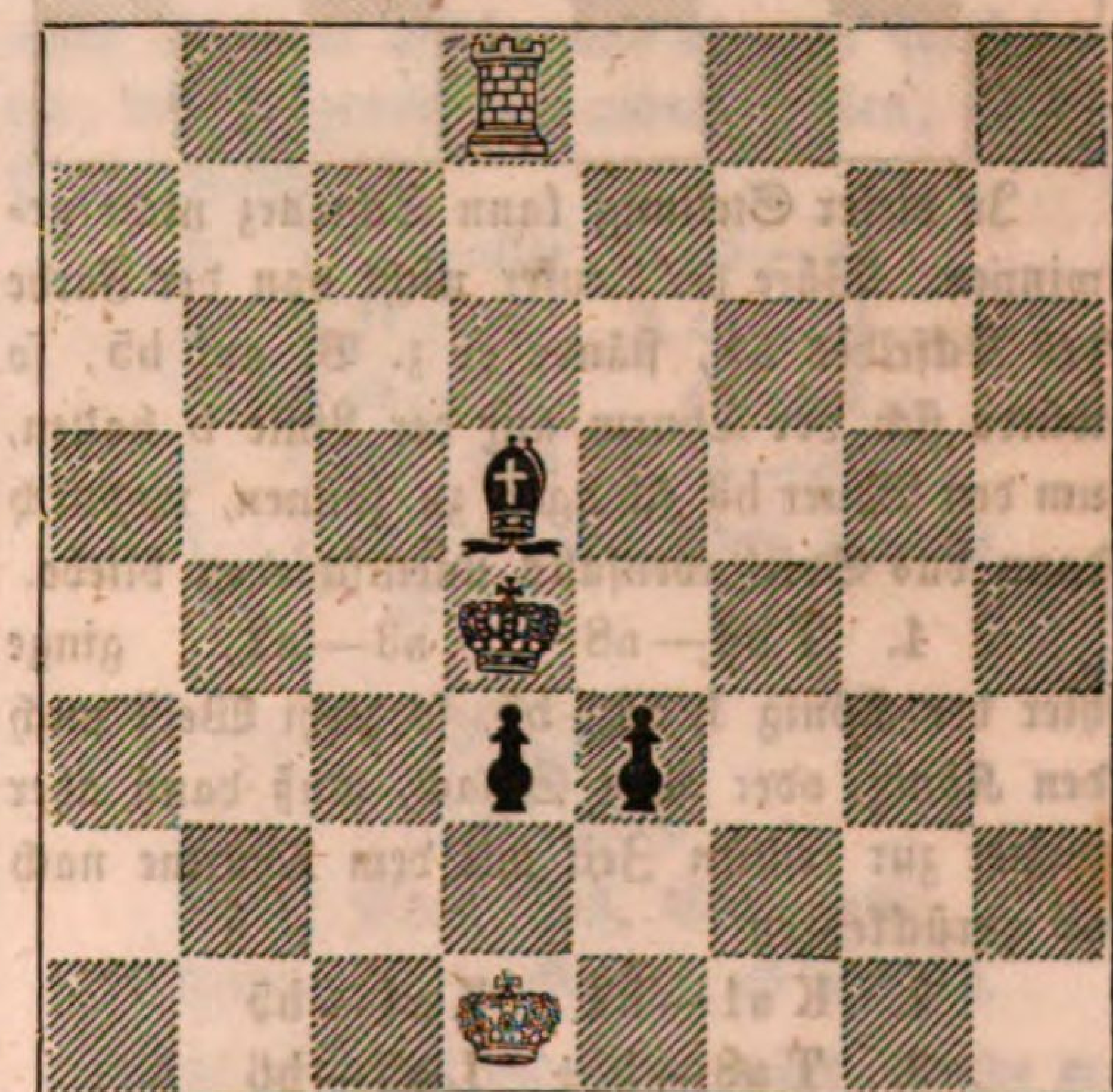
1. K h2 — g2 K d2 — e2
3. T h3 — g3 S d4 — f5
2. T g3 — h3 S f5 — d4

= =

§. 11. König und Thurm, gegen König, Laufer und zwei Bauern.

Philidor sagt am Schluß seiner zweiten Ausgabe (Gotha 1792 S. 147): „Ein Thurm gegen einen Laufer und zwei Bauern macht das Spiel nicht gewonnen und nicht verloren.“ Diese Behauptung ist zwar gewiß richtig, aber es ist sehr schwer, den Thurm richtig zu führen. Man muß stets darauf bedacht sein, eine solche Position einzunehmen, daß man, wenn die Bauern weiter vorgehen, den Thurm für beide opfern kann. In der folgenden Stellung ist dies jedoch nicht mehr möglich:

No. I.



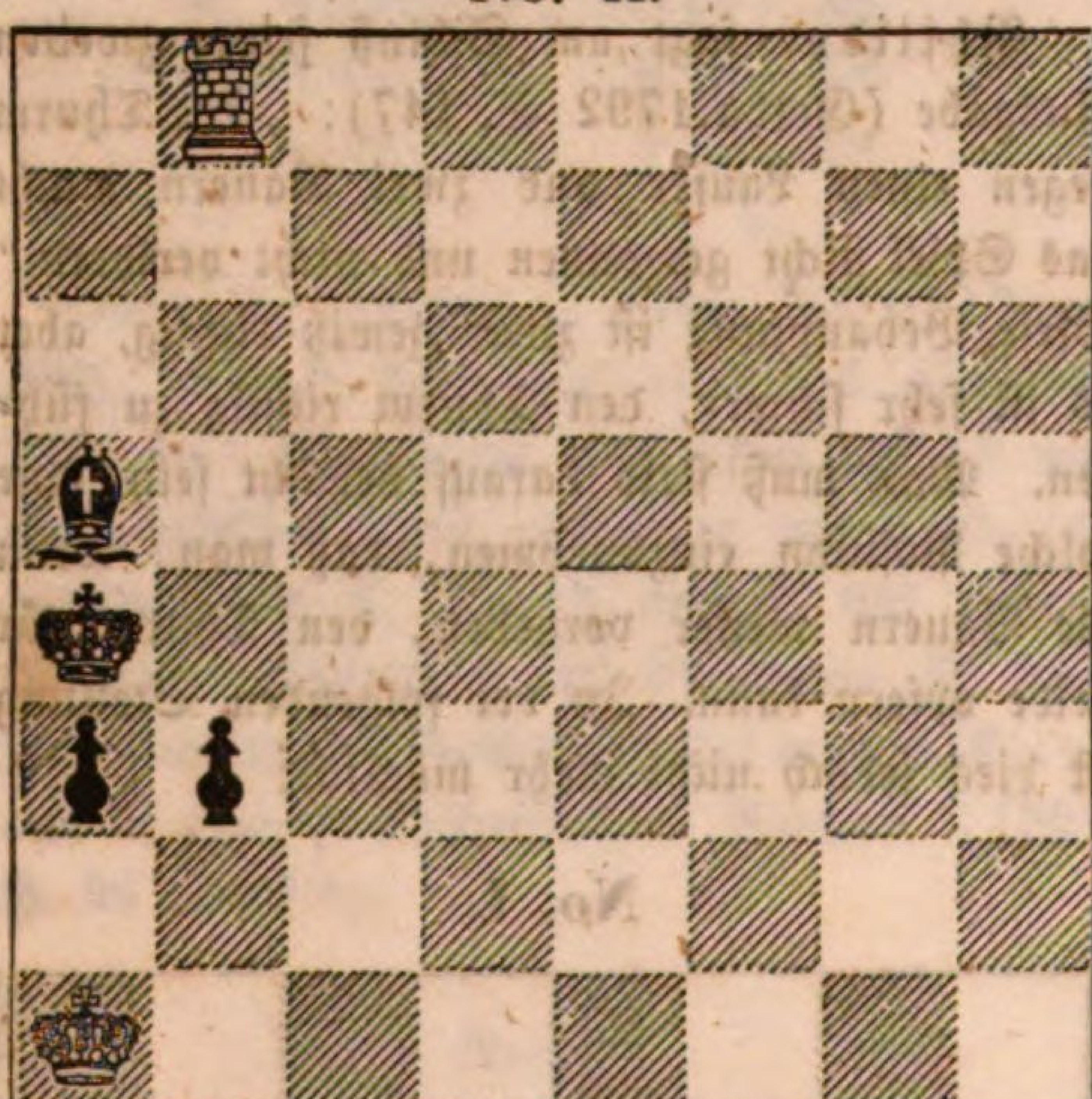
1. K d1 — e1 K d4 — c5, Schwarz muß, um zu gewinnen, mit dem Könige auf c3 und mit dem Laufer auf c4 stehen.

2. T d8—c8† Giebt der Thurm nicht Schach, sondern ginge er etwa nach e8, so würde Schwarz in drei Zügen mit dem Bauer d3 in die Dame kommen.

2.	. . . . . .	K c5—b4
3.	T c8—b8†	K b4—c3
4.	T b8—c8†	L d5—c4
	—	+

Ständen die Bauern erst auf ihren fünften Feldern, so würde das Spiel unentschieden bleiben, weil Weiß noch nicht zu befürchten hätte, daß ein Bauer durch zweimaliges Vorrücken zur Dame würde. Weiß könnte dann nämlich, sobald der schwarze König sich auf die c Linie begiebt, mit dem Thurme nach e8 ziehen und Schwarz zwingen, mit dem Könige zurück zu kommen, oder einen der Bauern vorzurücken. In beiden Fällen würde Schwarz nichts gewonnen haben und das Spiel unentschieden bleiben.

No. II.



In dieser Stellung kann Schwarz nicht gewinnen. Wäre der Laufer nicht von der Farbe des Eckfeldes a1, stände er z. B. auf b5, so würde sich der Thurm auf der Linie b halten, um den Bauer b3 schlagen zu können, wodurch dann das Spiel ebenfalls unentschieden bliebe.

1. T b8—a8 a3—a2, ginge hier der König 1. a4—b5, so zieht Weiß auch den König, oder giebt Schach, muß dann aber immer zur rechten Zeit mit dem Thurme nach a8 zurückkehren.

2.	K a1—b2	K a4—b5
3.	T a8—b8†	L a5—b6
4.	T b8—a8	L b6—d4†
5.	K b2—b3:	
	=	=

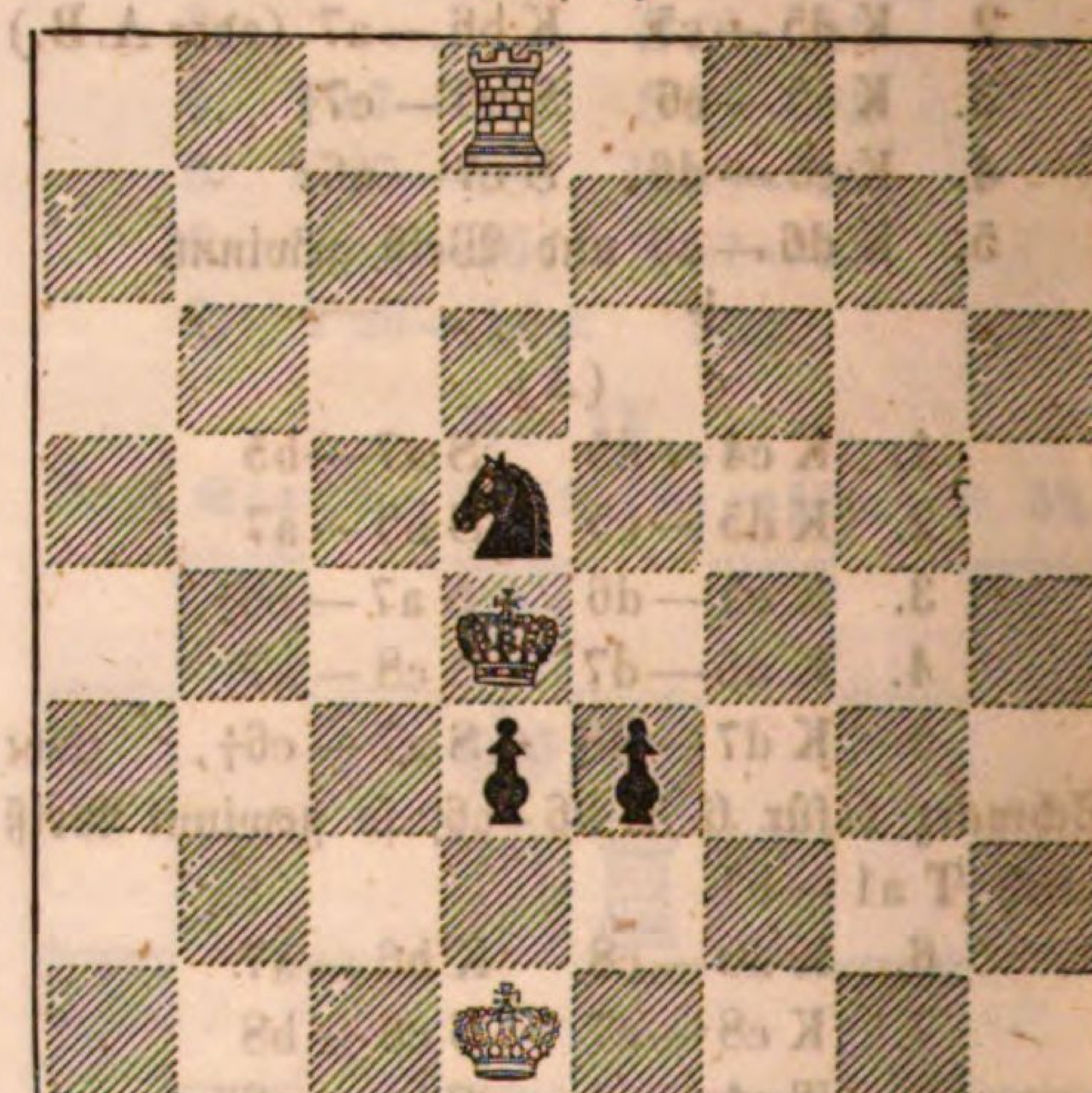
Sind die beiden Bauern von einander getrennt und decken sich also nicht, so können sie nicht über die Felder kommen, welche nicht von der Farbe des Laufers sind, indem der König den einen Bauer und der Thurm den andern aufhält. Eine besonders ungünstige Stellung des Thurms kann dies jedoch bisweilen hindern, in welchem Falle dann die Bauern den Sieg davon tragen würden, falls sich der Thurm nur für einen derselben opfern müßte.

---

§. 12. König und Thurm, gegen König, Springer und zwei Bauern.

Gegen Springer und zwei Bauern wird es dem Thurme nicht schwer, eine solche Stellung einzunehmen, daß die Bauern ohne genommen zu werden, nicht mehr vorrücken können. Um dies am schnellsten zu erreichen, muß sich der Thurm den Bauern zur Seite halten, und der König ihnen so nahe als möglich gegenüber bleiben. Aber selbst in der folgenden Stellung, in welcher ein Laufer gewonnen haben würde, macht der Springer nur remis.

No. I.



1. K d1—e1, es konnte aber auch der Thurm gezogen werden.

1.	. . . . . .	d3—d2†
2.	K e1—e2	K d4—c4
3.	T d8—c8†	K c4—b3
4.	T c8—d8	S d5—c3†
5.	K e2—e3:	
	=	=

oder:

1.	T d8—d7	d3—d2
2.	T d7—d6	K d4—e5, ginge

der König nach e4, so würde Weiß nicht Schach geben, sondern ebenfalls den König ziehen, Kd1 nach c2; giebt dann S d5—b4† Schach, so geht Weiß K c2—c3 und das Spiel bleibt unentschieden.

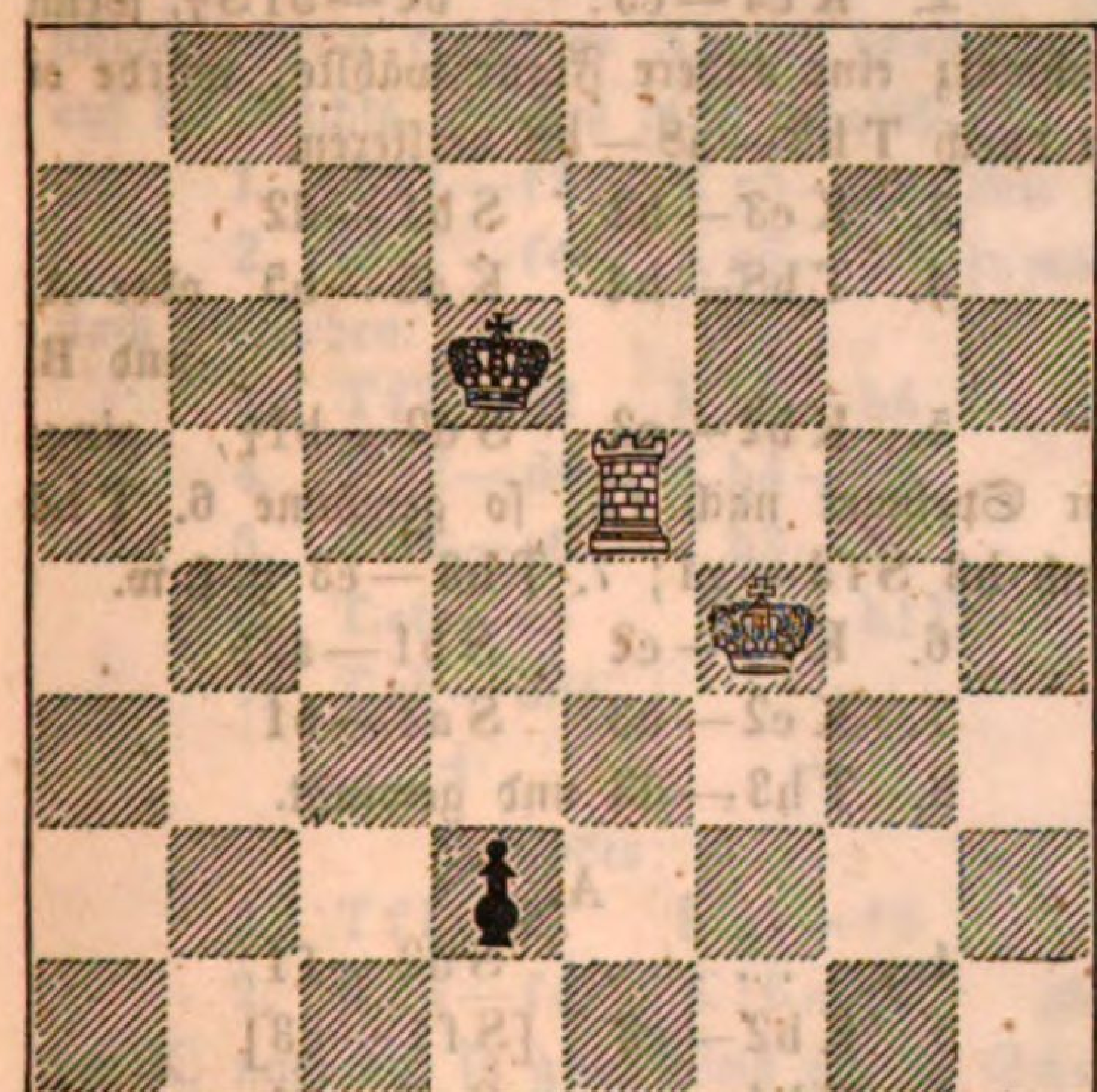
3. T d6—c6 K e5—e4
4. T c6—c2 K e4—d3
5. T c2—d2† e3—d2:
= pat. =

---

§. 13. König und Thurm gegen König und Bauern.

Ein Thurm, in Verbindung mit seinem Könige, hält gewöhnlich vier geschlossene Bauern in ihrem Gange auf, und pflegt gegen drei zu gewinnen, dennoch giebt es sogar Stellungen, in denen er einen einzelnen Bauer nicht mehr aufhalten kann:

No. I.



1. T e5—e8 K d6—d7
2. K f4—e3 d2—d1 D
— +

No. II.

Stamma, 1745, Nr. 75; La Bourdonnais, II. S. 117.

Stellung.

Weiß: K a5, T b8, Bauern b6 und c7.

Schwarz: K c5, T f8, Bauer a3.

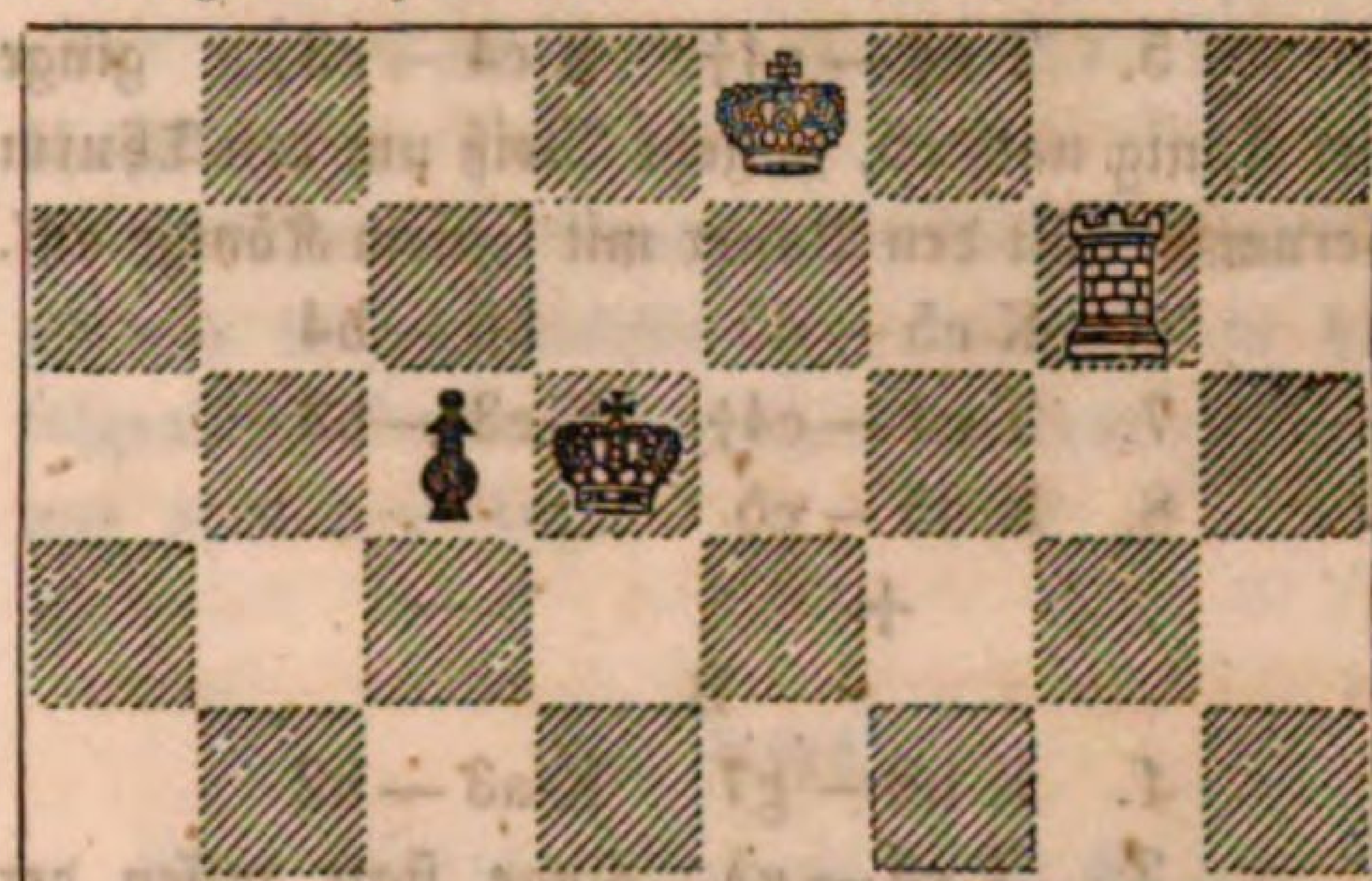
Mit dem Zuge wird Schwarz gewinnen.

1. . . . . . T f8—c8
2. K a5—a6 K c5—c6
3. T b8—c8: a3—a2
4. K a6—a7 a2—a1 D†
5. K a7—b8 D a1—a6
6. T c8—d8 D a6—b7‡
Mat.

Damit der Bauer gegen den Thurm gewinne, muß er wenigstens die zweite Felderreihe, ohne angegriffen zu sein, erreichen, um dann gleich zur Dame werden zu können. Ist der Bauer weiter entfernt, so wird er, selbst in Verbindung mit seinem Könige, höchstens remis machen.

No. III.

Vergl. Cozio Theil II. Cap. 86. S. 115.



Weiß wird in dieser Stellung leicht den Bauer erobern.

1. T g7—g6† K d6—d5
2. K e8—d7 c6—c5

Nun giebt Cozio wieder auf g5 Schach und zieht den König dann nach d6; so fährt er dann fort bis Schwarz auf c1 eine Dame macht und dabei durch T g2—g1‡ Mat wird. Es könnte jedoch bei dieser Spielart Schwarz das Spiel remis machen, wenn er statt einer Dame sich einen Springer wählte und es muß Weiß daher, um zu gewinnen, anders spielen, als es Cozio vorschreibt.

3. T g6—d6† K d5—c4
4. K d7—c6 K c4—b4
5. K c6—d5 c5—c4
6. T d6—b6† K b4—c3
7. T b6—c6 und Weiß gewinnt.
+ —

No. IV.

Stellung.

Weiß: K h8, T e3, Bauer b3.

Schwarz: K a3, Bauern a5 und b5.

Wenn Schwarz am Zuge wäre, würde er remis machen.

1. K h8—g7 b5—b4,

oder A. 1. a5—a4 oder B. 1. K a3—b2.

2. K g7—f6   a5—a4
3. b3—a4†   K a3—a4:
4. K f6—e5   b4—b3
5. K e5—d4   b3—b2
6. T e3—e1   K a4—b3
7. K d4—d3   K b3—a2
8. K d3—c2
\+   —

A.

1. K h8—g7   a5—a4
2. b3—a4†   K a3—a4:
3. K g7—f6   K a4—b4
4. K f6—e5   K b4—c4
5. T e3—e4†   K c4—c3, ginge der König nach c5, so geht Weiß um den Thurm herum u. hält den Bauer mit seinem Könige auf.
6. K e5—d5   b5—b4
7. T e4—c4†   K c3—b3
8. K d5—c5
\+   —

B.

1. K h8—g7   K a3—b2
2. T e3—e5, ginge statt dessen der König nach f6, so bliebe das Spiel unentschieden.
2. . . . . . .   a5—a4 Schwarz konnte hier auch 2. b5—b4 ziehen, aber dann folgte 3. T e5—e3. Schwarz hätte ferner gleich den Bauer b3 nehmen können, Weiß nahm aber dagegen 3. T e5—b5† und gewann, indem er den König heran brachte, ohne Schwarz pat zu setzen.
3. b3—b4   a4—a3
4. T e5—b5:   K b2—b3
5. T b5—b7   a3—a2
6. T b7—a7 und gewinnt.
\+   —

Zwei vereinigte Bauern, welche ihre sechsten Felder erreicht haben, gewinnen gegen den Thurm allein:

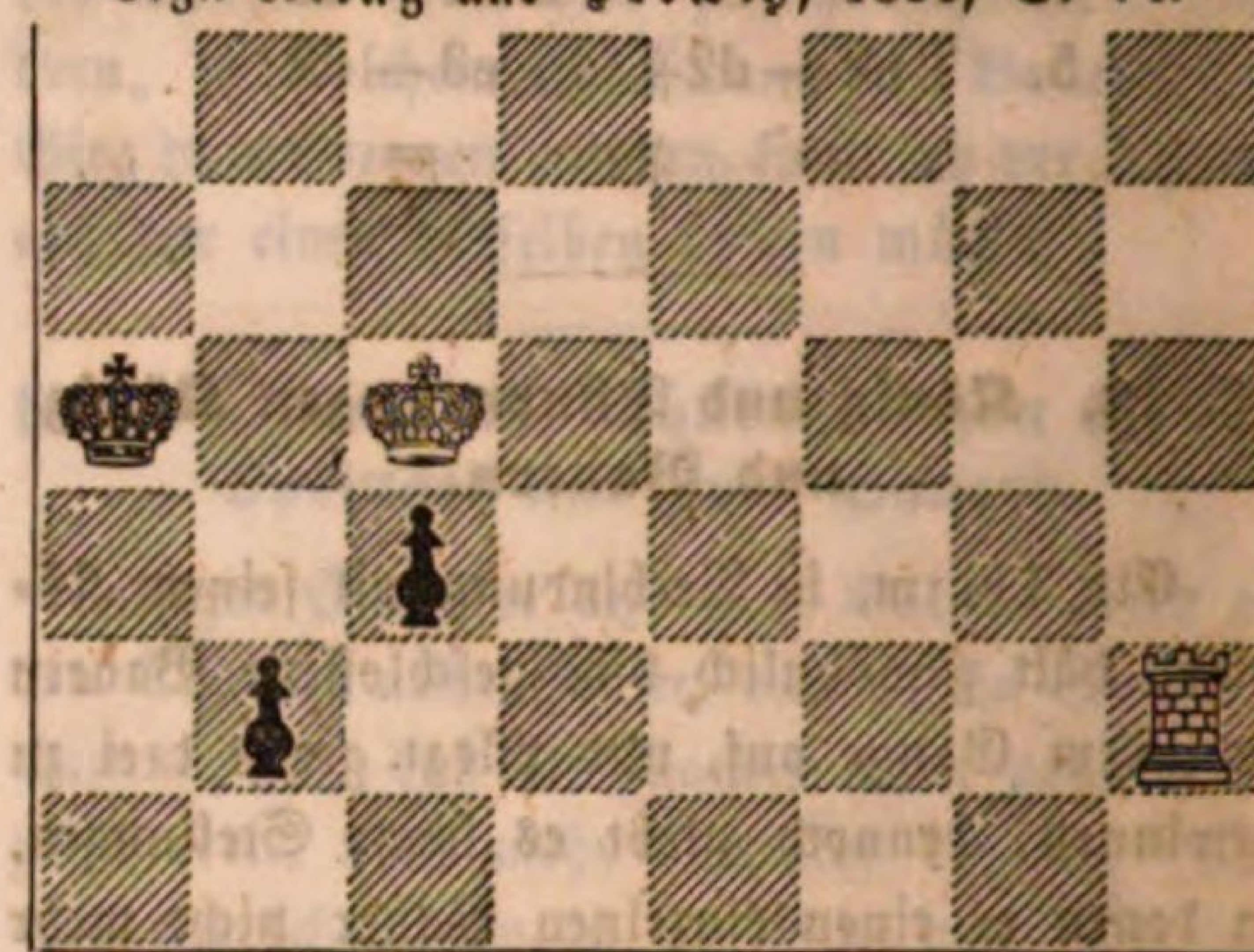
No. V.



1. . . . . . .   b3—b2
2. T f3—f1   c3—c2
3. T f1—g1†   K g4—h3
4. K e4—f3   b2—b1 D
—   +

No. VI.

Vrgl. Kling und Horwitz, 1851, S. 74.



Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. T h2—h8   K a4—a5
2. K c4—c3:   b2—b1 S†, wenn Schwarz eine andere Figur wählte, würde er sie durch T h8—a8—b8 verlieren.
3. K c3—b2   S b1—d2
4. T h8—h4   K a5—b5 oder A. und B.
5. K b2—c3   S d2—b1†, ginge der Springer nach f3, so gewönne 6. T h4 nach h3 S f3—g1; 7. T h3—e3 u. s. w.
6. K c3—c2   S b1—a3†
7. K c2—b3   S a3—b1
8. T h3—d3 und gewinnt.

A.

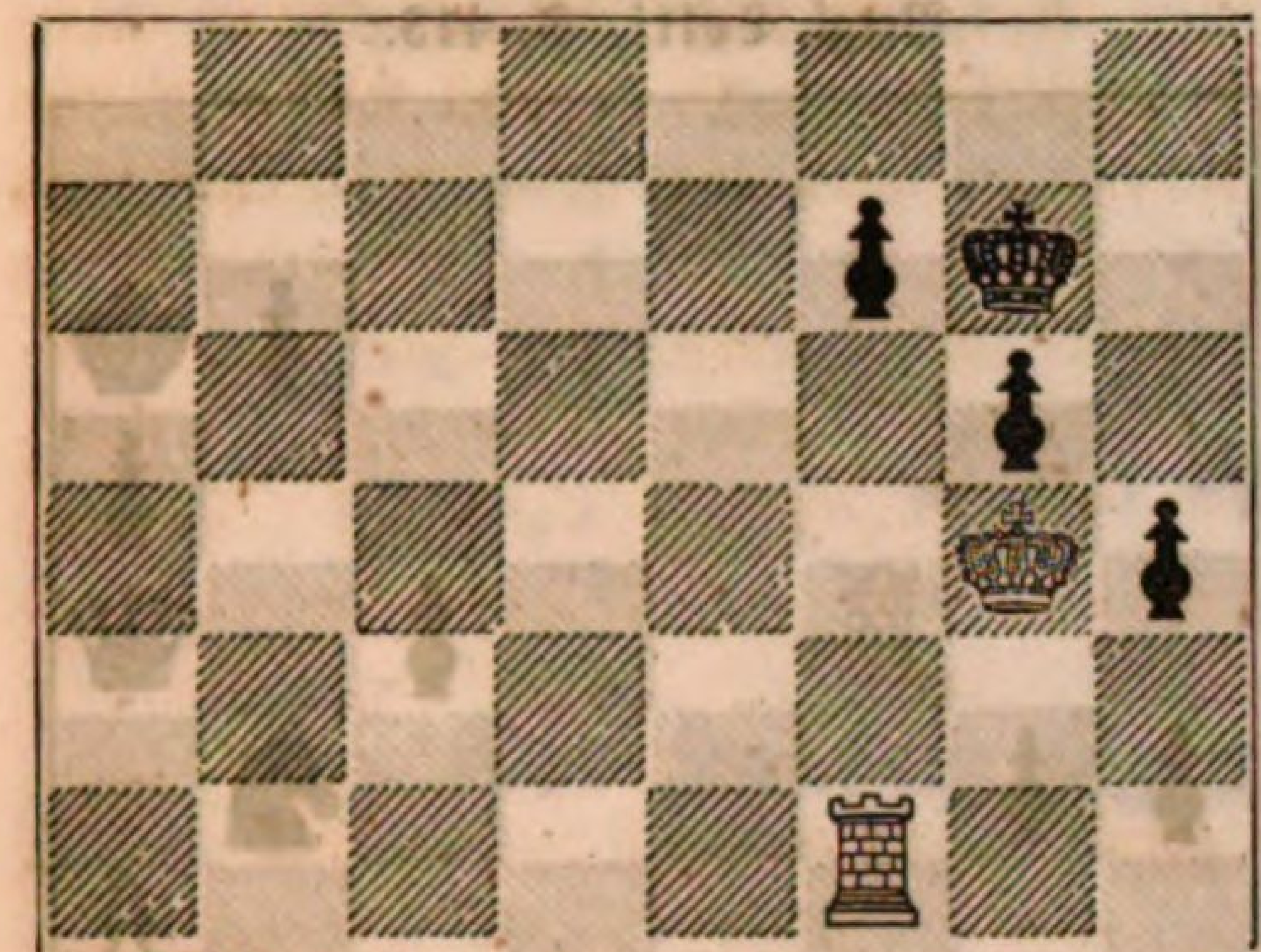
4. . . . . . .   S d2—f1
5. K b2—c3   [S f1—g3]
6. T h4—g4   S g3—f1
7. K c3—d3   S f1—h2
8. T g4—g3   S h2—f1
9. T g3—g2 und gewinnt.

B.

4. . . . . . .   S d2—f3
5. T h4—f4   [S f3—e1]
6. K b2—c3   S e1—g2
7. T f4—e4   K a5—b5
8. K c3—d2 und gewinnt.

Drei vereinigte Bauern gewinnen schon gegen einen Thurm, wenn sie sämmtlich, ohne angegriffen zu sein, ihre fünften Felder erreicht haben und ihnen übrigens der feindliche König nicht entgegen steht.

No. VII.



Weiß kann nicht gewinnen, denn um dies zu thun, müßte der Bauer f5 genommen werden, welchen Weiß also entweder mit Thurm und König zugleich angreifen muß, oder mit dem Könige allein, während der Thurm den anderen König abschneidet. Außerdem muß Weiß aber darauf bedacht sein, den Bauer h3 aufzuhalten. All diesem könnte Weiß nur genügen, wenn er seinen Thurm unangegriffen auf h5 brächte, welches nicht möglich ist.

1. Tf1—f2 Kg5—g6 oder f6.
2. Kg3—f4 Kg6—h5, er mußte nach f6 ziehen.
3. Tf2—d2 Kh5—h4
4. Td2—d6 Kh4—h5
5. Td6—e6 h3—h2
6. Te6—e8 h2—h1D
7. Te8—h8†

\+ —

oder:

1. Tf1—f2 Kg5—f6
2. Kg3—f4 Kf6—g6, ginge der K. nach e6, so giebt Weiß auf e2 Schach, könnte aber, wenn der König dann nach f6 geht, doch nicht gewinnen.
3. Tf2—e2 Kg6—f7, ginge der König nach h5, so folgt 4. Te2—e6.
4. Te2—e5 Kf7—g6
5. Te5—e6† Kg6—g7
6. Te6—d6, auf 6. Kf4—g5 würde der Bauer h3—h2 vorgehen.

6. ...... Kg7—f7, durch Kg7—h7 würde Schwarz verlieren: nämlich:

6. ...... Kg7—h7
7. Kf4—g5 Kh7—g7
8. Td6—g6† Kg7—h7
9. Tg6—h6† Kh7—g7
10. Th6—h5 u. Weiß gewinnt.

7. Td6—h6 Kf7—g7

8. Th6—h5, hätte der König den Thurm auf g5 gedeckt, so zog Schwarz 8. f5 nach f4 und machte remis, da Weiß den Thurm aufgeben mußte.

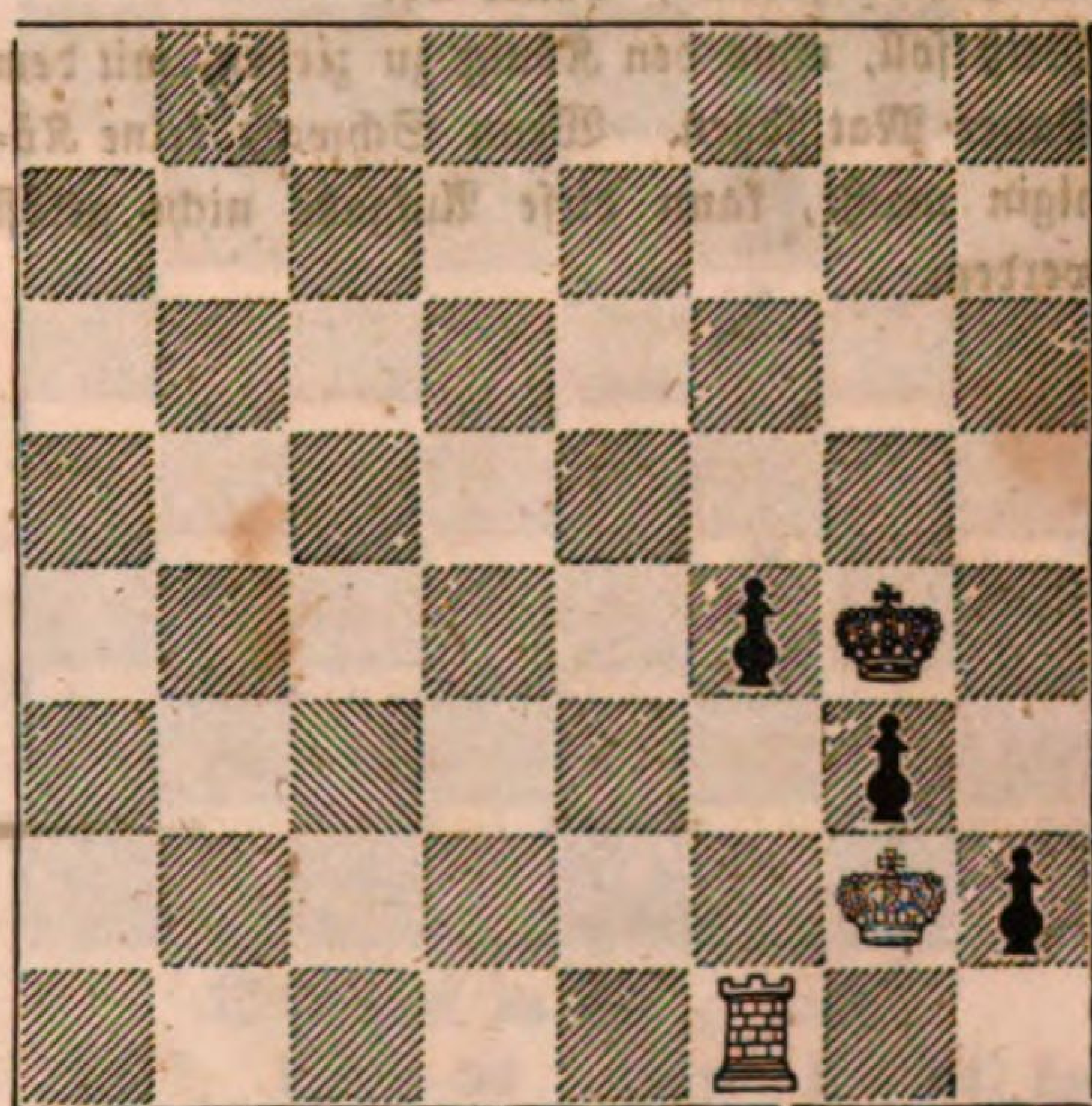
8. ...... Kg7—g6
9. Th5—g5† Kg6—h6
10. Tg5—g8, wenn Weiß den B. f5 mit dem Thurm oder mit dem Könige nähme, so würde Schwarz durch 10. h3—h2 sogar gewinnen.

10. ...... Kh6—h7
11. Tg8—d8 Kh7—g6
12. Td8—d6† Kg6—f7 und es bleibt remis. = =

Ständen die Bauern auf den Feldern f6 g5 und h4, so würden sie verlieren, in der folgenden Stellung hingegen gewinnen sie mit und ohne den Zug.

No. VIII.

Vergl. Salvio (Sarrat 1813) S. 234.



1. ...... f4—f3†
2. Tf1—f3: h2—h1D†
3. Kg2—h1: Kg4—f3:
4. Kh1—g1 g3—g2
5. Kg1—h2 Kf3—f2

— +

Sarratt bemerkt zu diesem Spiele, daß es unbegreiflich sei, wie Salvio diese Stellung als remise ausführen könne, indem er im zweiten Zuge nicht den Bauer nähme, sondern mit dem Könige in die Ecke zöge. (S. 235: Salvio has unaccountably fallen into error by

saying that white might have drawn the game.)

1.	. . . . . .	f4—f3+
2.	Kg2—h1	g3—g2+
3.	Kh1—h2:	g2—f1÷S und

gewinnt.

— +

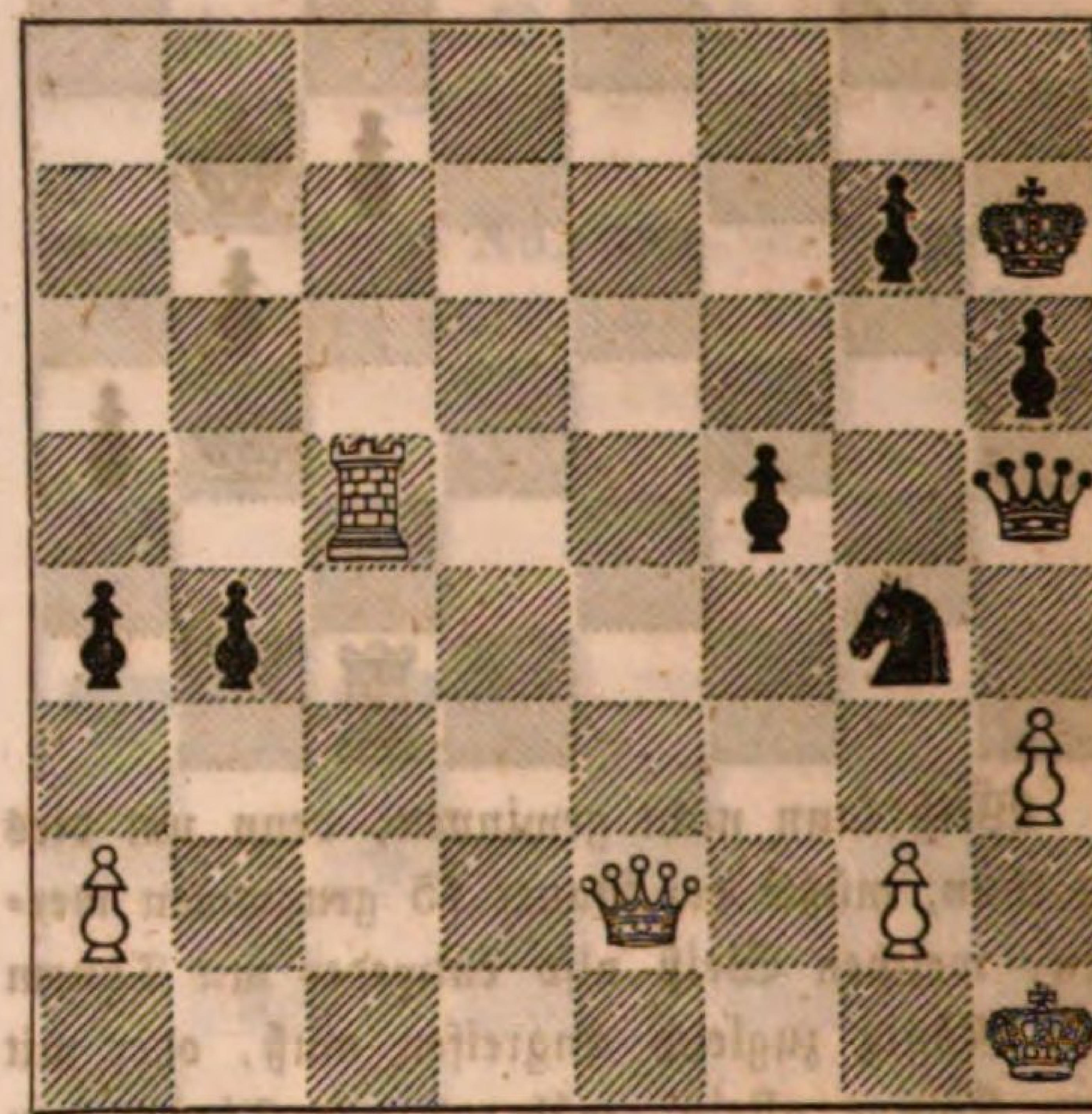
Darin hat Sarratt nun allerdings Recht, daß ein Springer gewinnt, er bedenkt aber nicht, daß zur Zeit des Salvio es Gesetz war, daß der Bauer Dame werden müsse, wodurch dann in unserm Falle Weiß pat gesetzt wird und das Spiel also unentschieden bleibt. Die Regel kommt öfters im Salvio zur Anwendung, so in einem vielfach wiederholten Endspiele: Bei Salvio im Buche seiner Sbarratti S. 136 (Neapel 1723), dasselbe Lolli S. 573, No. LXXIII.; ebenso Anastasia II. S. 271. Ferner im Codex Thl. III. No. 481 und ursprünglich bei Gianutio 1597 Blatt 46, nämlich:

Weiß K c7, T b7, T d7, Bauer b6.
Schwarz K a8, Bauer c6.

Weiß soll, ohne den König zu ziehen, mit dem Bauer Mat sagen. Wenn Schwarz keine Königin macht, kann diese Aufgabe nicht gelöst werden.

No. IX.

Vergl. Lolli, S. 413.



In dieser Position kann Weiß den Springer auf g4 erobern, wird dann aber, wegen der schlechten Stellung, die der Thurm einnehmen muß, verlieren. Der richtige Zug für Weiß würde 1. Kh1—g1 sein.

1.	De2—g4:	f5—g4:
2.	Tc5—h5:	g7—g5
3.	h3—g1:	b4—b3
4.	Th5—h3	b3—b2 und ge-

winnt. — +

Abschnitt IV.

Der Laufer gegen verschiedene Figuren.

In den vorhergehenden Abschnitten ist schon ausgeführt worden, wie zwei Laufer den einzelnen König mat machen, gegen die Dame aber das Spiel unentschieden halten; daß ferner ein Laufer gegen einen Thurm, selbst in einigen Fällen gegen Thurm und Bauer, remis macht, und daß ein Laufer in Verbindung mit zwei Bauern gegen einen Thurm gewöhnlich nicht gewinnen kann, auch einen einzelnen Thurmbauer gegen den feindlichen König (s. Abschn. I.) nicht immer zur Dame fördert. Es bleibt für diesen Abschnitt nur noch übrig, die Wirksamkeit der Laufer und Bauern unter einander und gegen die Springer an einzelnen Beispielen zu zeigen.

§. 1. König und zwei Offiziere gegen König und Springer oder Laufer.

Es kann als allgemeine Regel aufgestellt werden (vergl. Ercole Del-Rio, 1831, S. 100), daß in allen Spielen ohne Bauern der Vortheil eines Laufers oder Springers nicht genügt, um den Gewinn der Partie zu entscheiden. Eine besonders ungünstige Stellung führt jedoch bisweilen ein anderes Resultat für die schwächere Partei herbei, wie dies in folgenden Beispielen der Fall ist.

No. I.

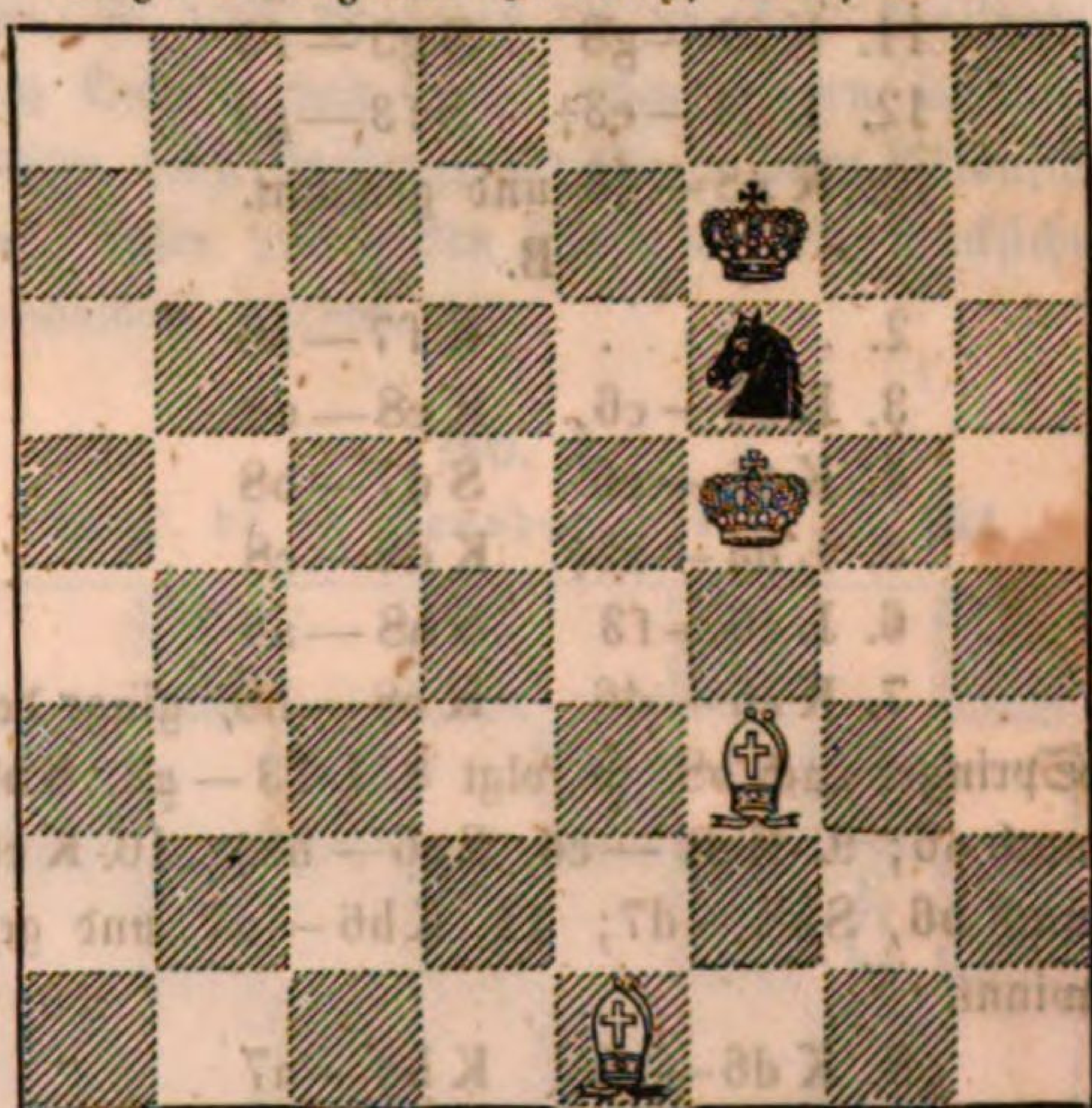


Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1.	L c6 — e4	K h7 — g8
2.	L f8 — d6	S g6 — h8
3.	L d6 — c5	S h8 — f7
4.	L e4 — d5	K g8 — h7
	+	—

No. II.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 63.



Weiß zieht an und gewinnt.

1. L e1 — b4 S f6 — h7, S d7 betrachtet die Veränderung. Auf S f6 — g8 gewinnt 2. L f3 — d5†, K f7 — g7; 3. K f5 — g5, K g7 — h7; 4. L b4 — f8, K h7 — h8; 5. L d5 nach e4 u. s. w.

2.	L b4 — c3	K f7 — e8 oder S h7 nach f8 s. A.
3.	L f3 — h5†	K e8 — f8
4.	K f5 — g6	K f8 — g8
5.	L h5 — g4	S h7 — f8†
6.	K g6 — f6	S f8 — h7†
7.	K f6 — e7	S h7 — g5
8.	L g4 — f5	S g5 — f3
9.	K e7 — f6 und gewinnt.	

A.

2\. . . . . . . S h7 — f8
3\. L f3 — h5† K f7 — g8
4\. L h5 — e8 K g8 — h7, ginge der Springer nach h7, so gewönne 5. K f5 — g6, K g8 — f8; 6. L e8 — f7.
5\. K f5 — f6 K h7 — h6
6\. L c3 — d2† K h6 — h7
7\. L d2 — b4 K h7 — g8
8\. L e8 — f7† u. gewinnt den Springer.

Veränderung.

1\. L e1 — b4 S f6 — d7 statt h7
2\. L f3 — d5† K f7 — g7 oder e8 f.
3\. L d5 — c4 S d7 — f8 B.
4\. L b4 — c3† K g7 — h6
5\. L c4 — f7 S f8 — h7
6\. L f7 — e8 S h7 — f8
7\. L c3 — b2 S f8 — h7
8\. L b2 — d4 S h7 — f8
9\. K f5 — f6 S f8 — h7†
10\. K f6 — f7 S h7 — g5†
11\. K f7 — g8 S g5 — f3
12\. L d4 — e3† S f3 — g5
13\. K g8 — f8 und gewinnt.

B.

2\. . . . . . . K f7 — e8
3\. L d5 — c6 K e8 — d8
4\. K f5 — e6 S d7 — b8
5\. L b4 — a5† K d8 — c8
6\. L c6 — f3 S b8 — a6
7\. K e6 — d6 K c8 — b8, ginge der Springer nach b8, so folgt 8. L f3 — g2, S b8 nach a6; 9. K d6 — c6, S a6 — b8†; 10. K c6 nach b6, S b8 — d7; 11. K b6 — a7 und gewinnt.
8\. K d6 — c6 K b8 — a7
9\. L a5 — b6† K a7 — b8
10\. L f3 — e4 S a6 — b4†, auf K b8 nach c8 gewinnt 11. L b6 — a5 (K c8 — b8; 12. L e4 — d3), S a6 — b8†; 12. K c6 — b6, S b8 — d7†; 13. K b6 — a7 u. s. w.
11\. K c6 — b5 S b4 — a2
12\. K b5 — c4 S a2 — c1
13\. L e4 — f3 S c1 — a2
14\. L b6 — e3 u. erobert den Springer.

No. III.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 65.

Stellung:

Weiß: Kg6, Lc1, Sh5.
Schwarz: Kh8, Le7.

Weiß gewinnt mit dem Anzuge.

1\. L c1 — b2† K h8 — g8
2\. L b2 — g7 [L e7 — h4]
3\. S h5 — f4 L h4 — e7
4\. S f4 — d5 [L e7 — g5], damit der Springer nicht über e3 — f5 gelange.
5\. L g7 — c3 L g5 — c1 od. A. u. C.
6\. S d5 — f6† K g8 — h8
7\. S f6 — e4† K h8 — g8
8\. L c3 — g7 L c1 — g5
9\. S e4 — d6 L g5 — e7
10\. S d6 — f5 und gewinnt, da der König, wenn der Laufer nach g5 zurückgeht, diesen nun nimmt.

A.

5\. . . . . . . L g5 — d8
6\. L c3 — b4 K g8 — h8 oder B.
7\. S d5 — e3 L d8 — c7
8\. L b4 — c3† K h8 — g8
9\. L c3 — g7 L c7 — f4
10\. S e3 — f5 und gewinnt.

B.

6\. . . . . . . L d8 — h4
7\. S d5 — e3 [L h4 — g3]
8\. S e3 — g4 L g3 — f4
9\. L b4 — a3 L f4 — d2
10\. S g4 — f6† K g8 — h8
11\. S f6 — e4 L d2 — a5
12\. L a3 — b2† K h8 — g8
13\. L b2 — g7 L a5 — d8
14\. S e4 — d6 L d8 — h4
15\. S d6 — f5 und gewinnt.

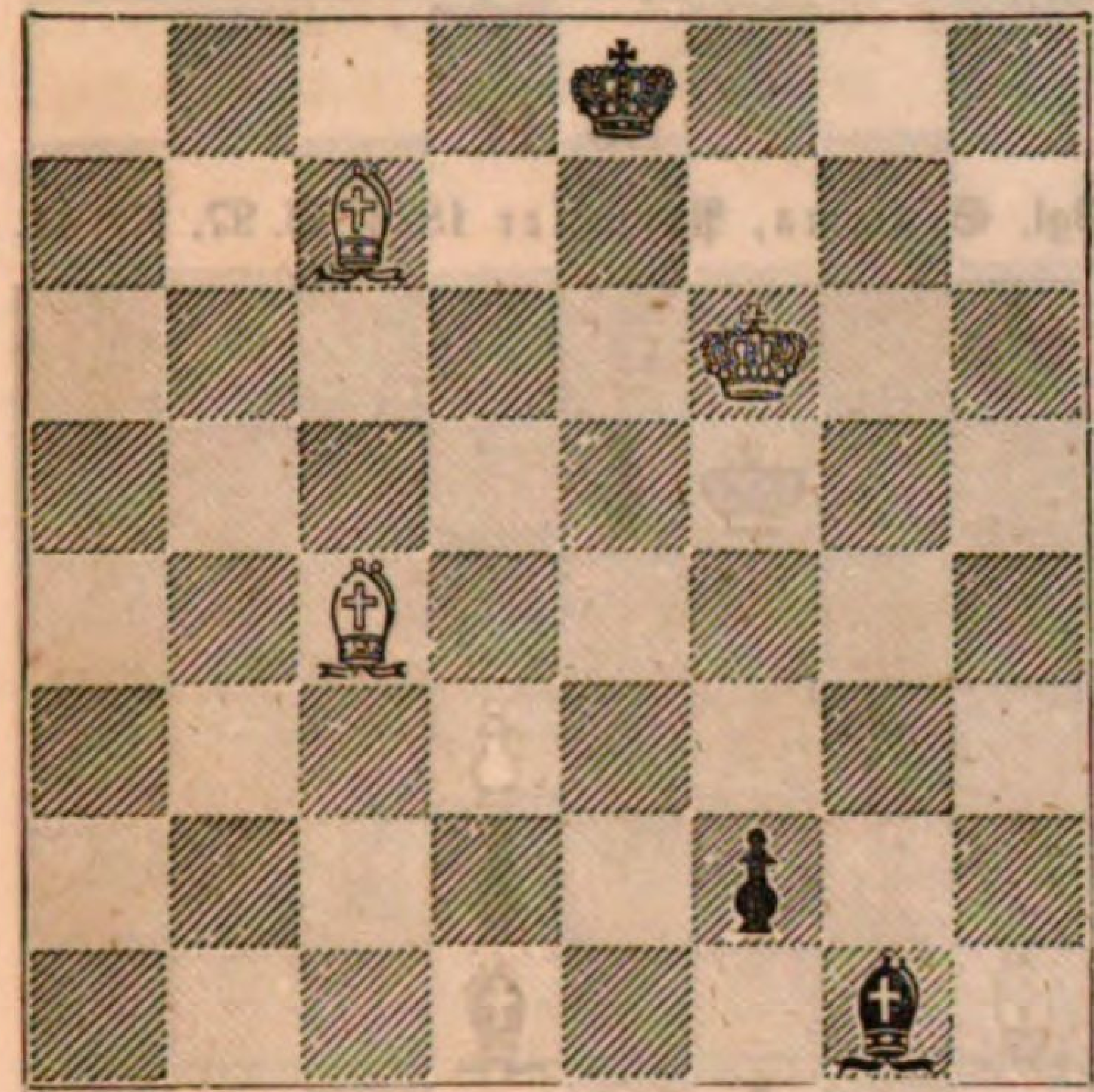
C.

5\. . . . . . . L g5 — h4
6\. L c3 — b2 [L h4 — d8]
7\. S d5 — e3 L d8 — c7
8\. S e3 — g4 L c7 — f4
9\. L b4 — a3 L f4 — d2, ginge der König nach h8, so gäbe L b2 und S f6 Schach.
10\. S g8 — f6† K g8 — h8
11\. S f6 — e4 L d2 — e3
12\. L a3 — b2† K h8 — g8
13\. S e4 — f6† und gewinnt den Laufer.

Aehnliche Beispiele mit zwei leichten Offizieren gegen einen finden sich mehrere in den Studies.

No. IV.

Vergl. Kling und Horwitz, 1851, S. 48.

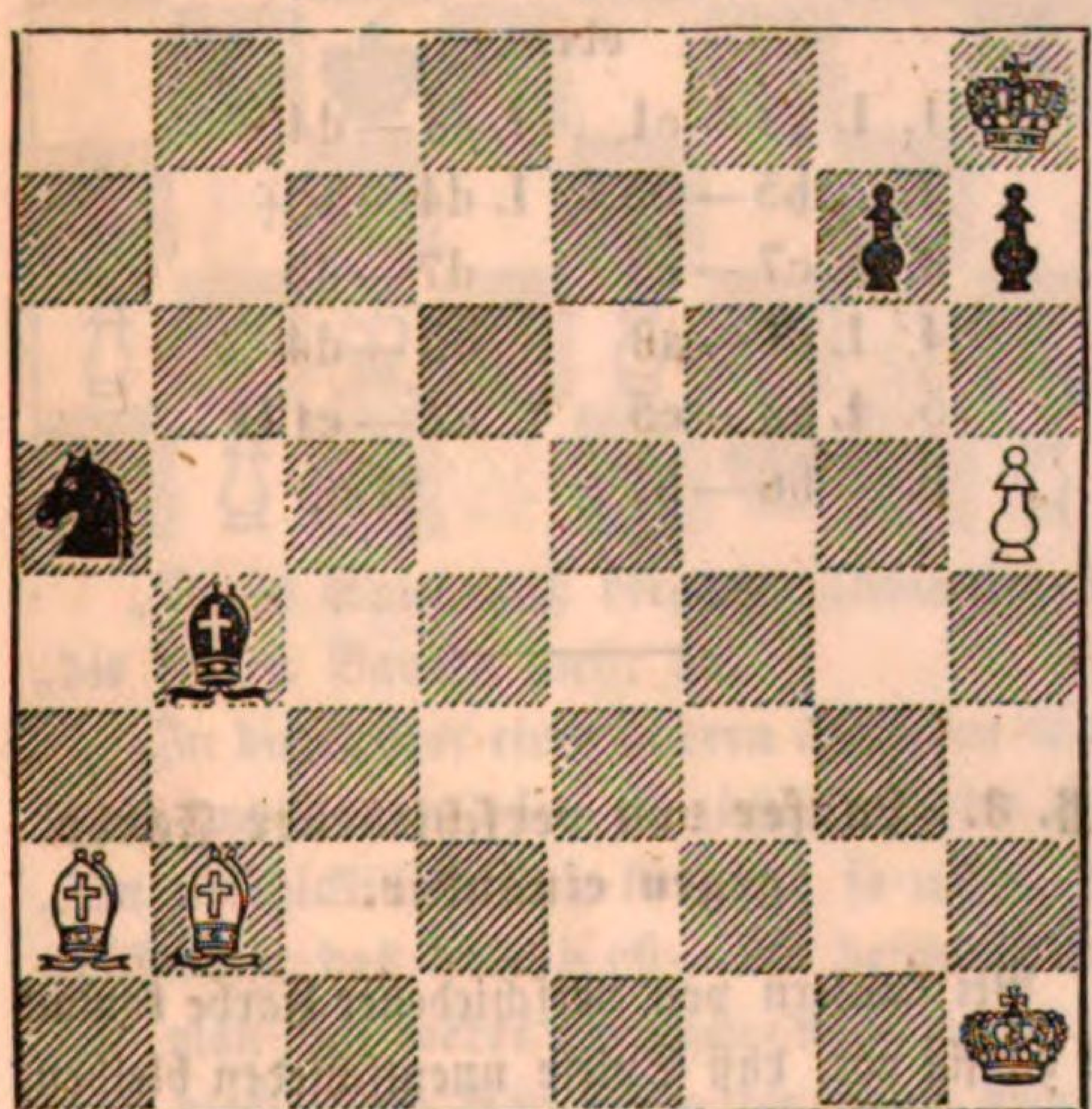


Weiß zieht an und gewinnt.

1. L c4—b5† K e8—f8
2. L c7—d6† K f8—g8
3. L b5—c4† [K g8—h7]
4. L c4—f1 [K h7—h6]
5. L d6—f4† [K h6—h5]
6. K f6—f5 K h5—h4
7. L f4—d2 [K h4—g3]
8. L d2—e3 K g3—h2, geht er nach f3 oder h4, so gewinnt 9. L e3—f4.
9. K f5—g4 K h2—h1
10. K g4—f3 und macht in zwei Zügen mat.

No. V.

Vergl. Del-Rio, 1831, S. 82.



Weiß macht in 6 Zügen mit dem Bauer mat.

1. h5—h6 L b4—f8
2. L a2—d5 S a5—b7
3. L d5—b7: K h8—g8
4. L b7—d5† K g8—h8
5. L d5—a2 L f8—b4
6. h6—g7:‡ Mat.

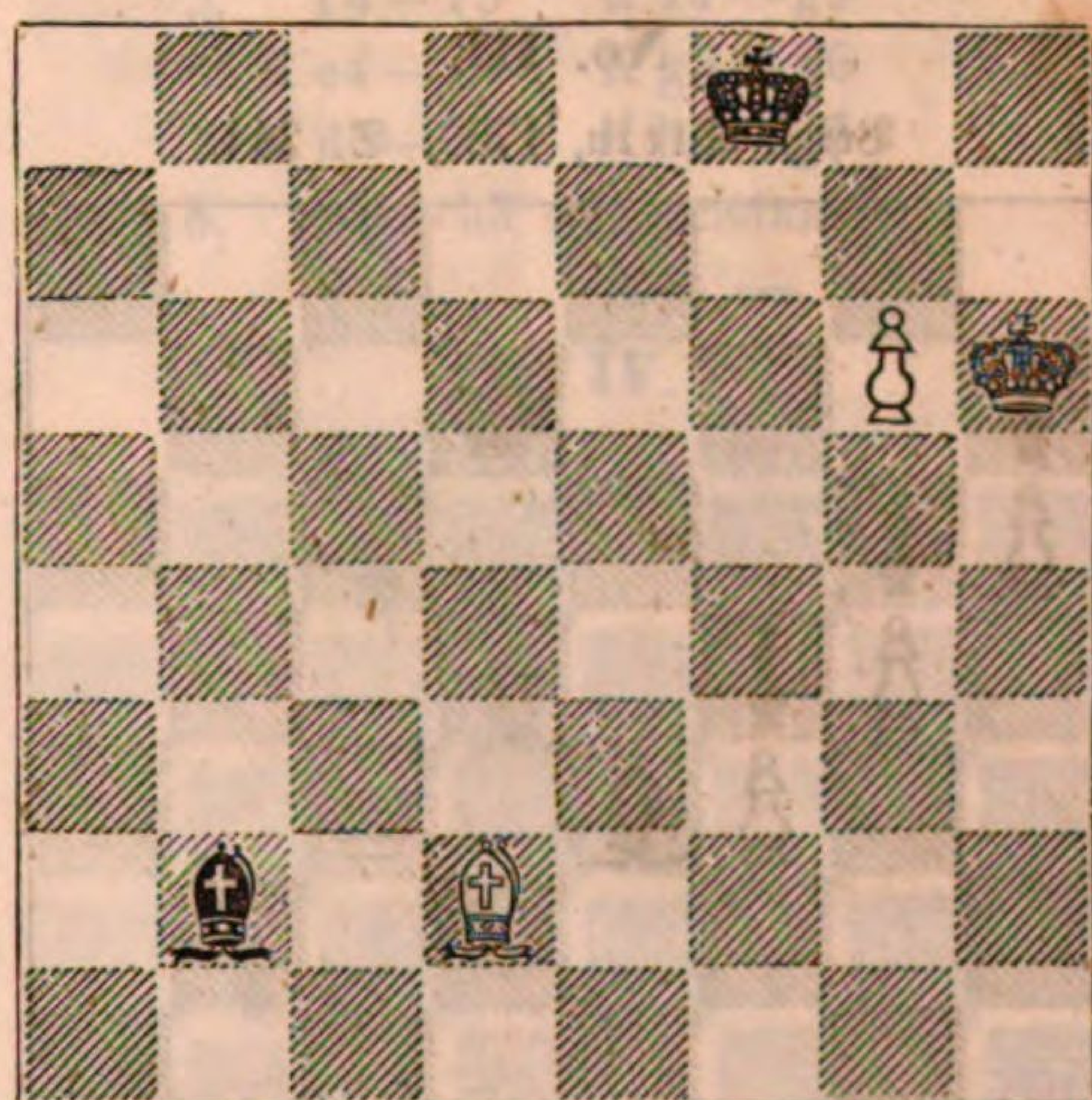
---

§. 2. Laufer von gleicher Farbe gegen einander.

Wenn das Spiel sich dem Ende nähert und auf einer Seite mehr Bauern, als auf der andern geblieben sind, übrigens aber jeder Spieler noch einen Laufer besitzt, so wird, falls diese Laufer beide auf Feldern von derselben Farbe gehen, gewöhnlich der Vortheil eines Bauers den Gewinn der Partie entscheiden. Hat jedoch die schwächere Partei einen Laufer von anderer Farbe als der des Gegners sich erhalten, so kann oft gegen die an Zahl überlegenen Bauern das Spiel unentschieden bleiben Daher muß im Laufe der Partie beim Abtausch der Laufer auf diesen Umstand stets Rücksicht genommen werden.

No. I.

Vergl. de la Bourdonnais II. S. 162.



Weiß gewinnt mit dem Zuge.

1. K h6—h7 L b2—d4
2. L d2—h6† K f8—e8
3. L h6—g7 L d4—c5
4. L g7—c3 L c5—f8
5. L c3—b4 und gewinnt.

+ —

No. II.

Von Centurini, Palamède 1847, S. 288.



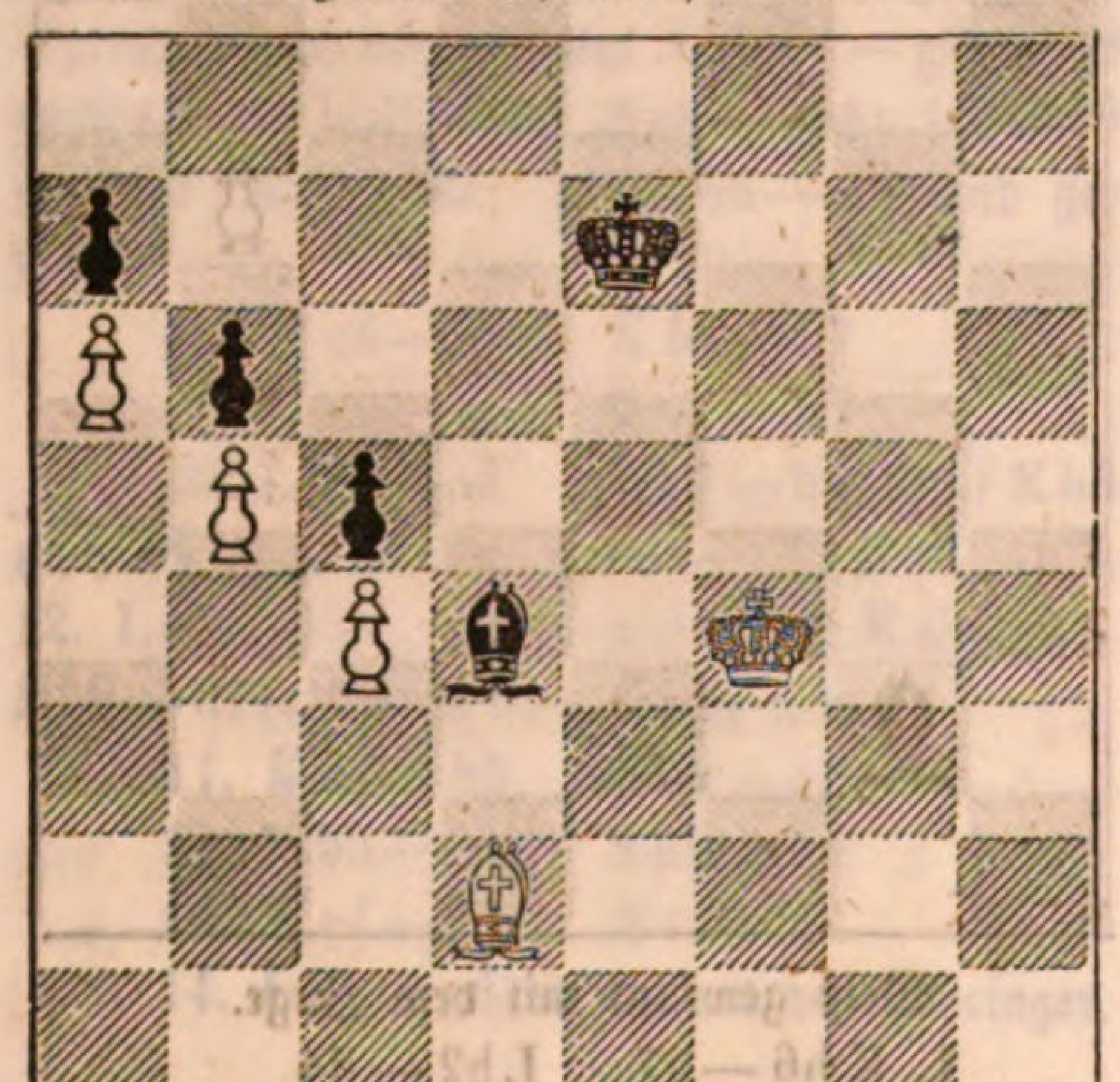
Weiß gewinnt.

1. L e5 — c7 L a5 — b4
2. L c7 — b6 L b4 — e7
3. L b6 — a5 L e7 — a3
4. K c6 — d5 K c8 — b7
5. K d5 — e5 L a3 — e7
6. K e5 — f5 K b7 — c6
7. K f5 — g6 K c6 — b5
8. K g6 — f7 L e7 — c5
9. L a5 — d8 K b5 — c6
10. L d8 — e7 L c5 — f2
11. L e7 — f8 L f2 — h4
12. L f8 — g7 K c6 — d6
13. L g7 — f6 und gewinnt.

\+ —

No. III.

Vergl. Stein, 1789, S. 244.



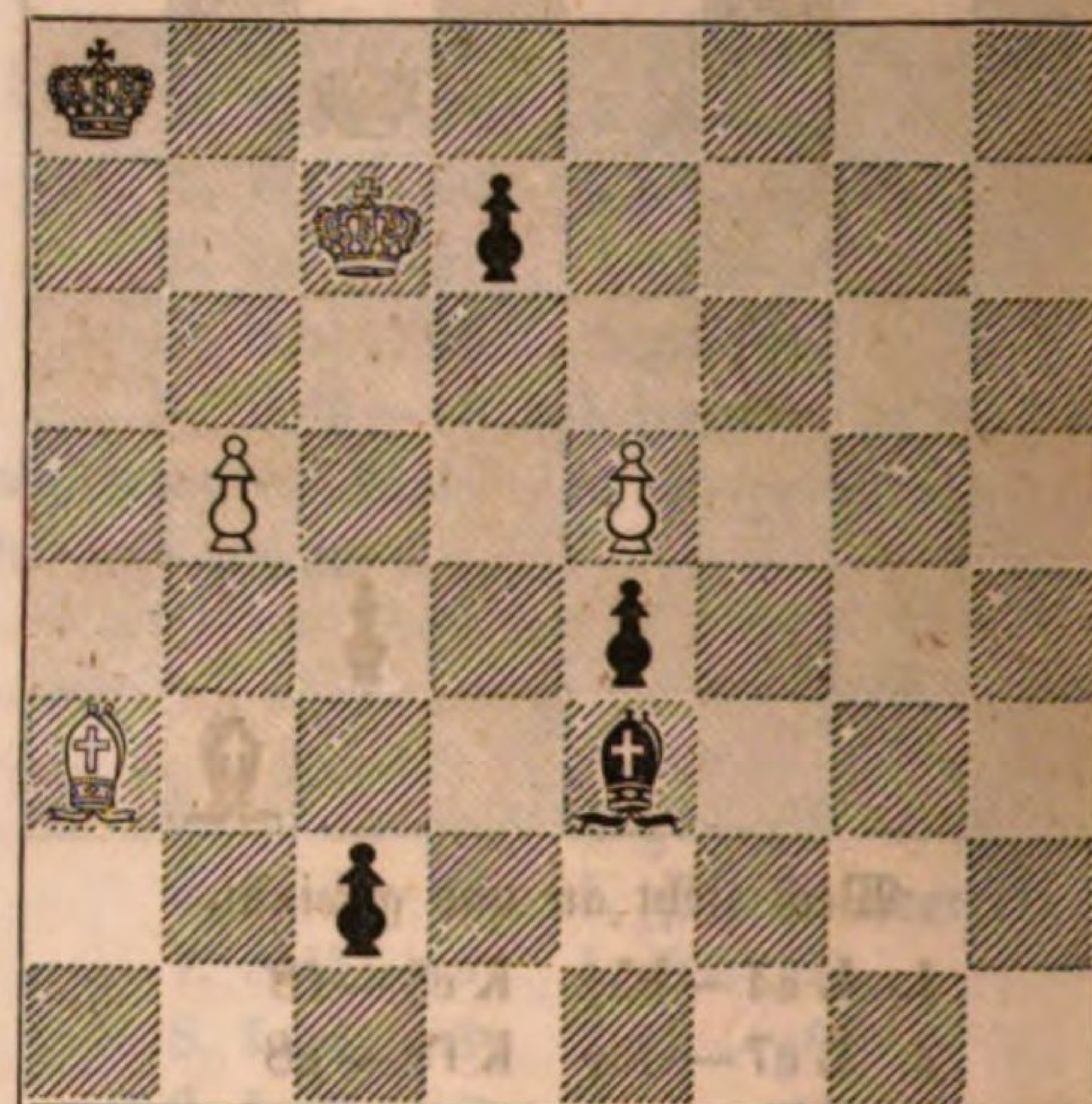
1. L d2 — a5 b6 — a5:
2. b5 — b6 und gewinnt.

\+ —

Hätte in dieser Position Schwarz den ersten Zug gehabt, so würde er mit dem Könige an seine Bauern herangegangen sein, und das Spiel wäre unentschieden geblieben.

No. IV.

Vgl. Stamma, Preußler 1823, S. 97. No. 41.



1. L a3 — c1, ginge Weiß mit dem Bauer b5 vor, so würde der Laufer denselben schlagen, und Schwarz gewönne dann durch e4 — e3.

1. . . . . . . L e3 — c1:, od. L d4.
2. b5 — b6 L c1 — e3
3. b6 — b7† K a8 — a7
4. b7 — b8 D† K a7 — a6
5. D b8 — b7† K a6 — a5
6. D b7 — d5† K a5 — b4
7. D d5 — e5† und gewinnt.

\+ —

oder:

1. L a3 — c1 L e3 — d4
2. b5 — b5 L d4 — e5†
3. K c7 — c8 d7 — d5
4. L c1 — a3 d5 — d4
5. L a3 — c5 c2 — c1 D
6. b6 — b7‡ Mat.

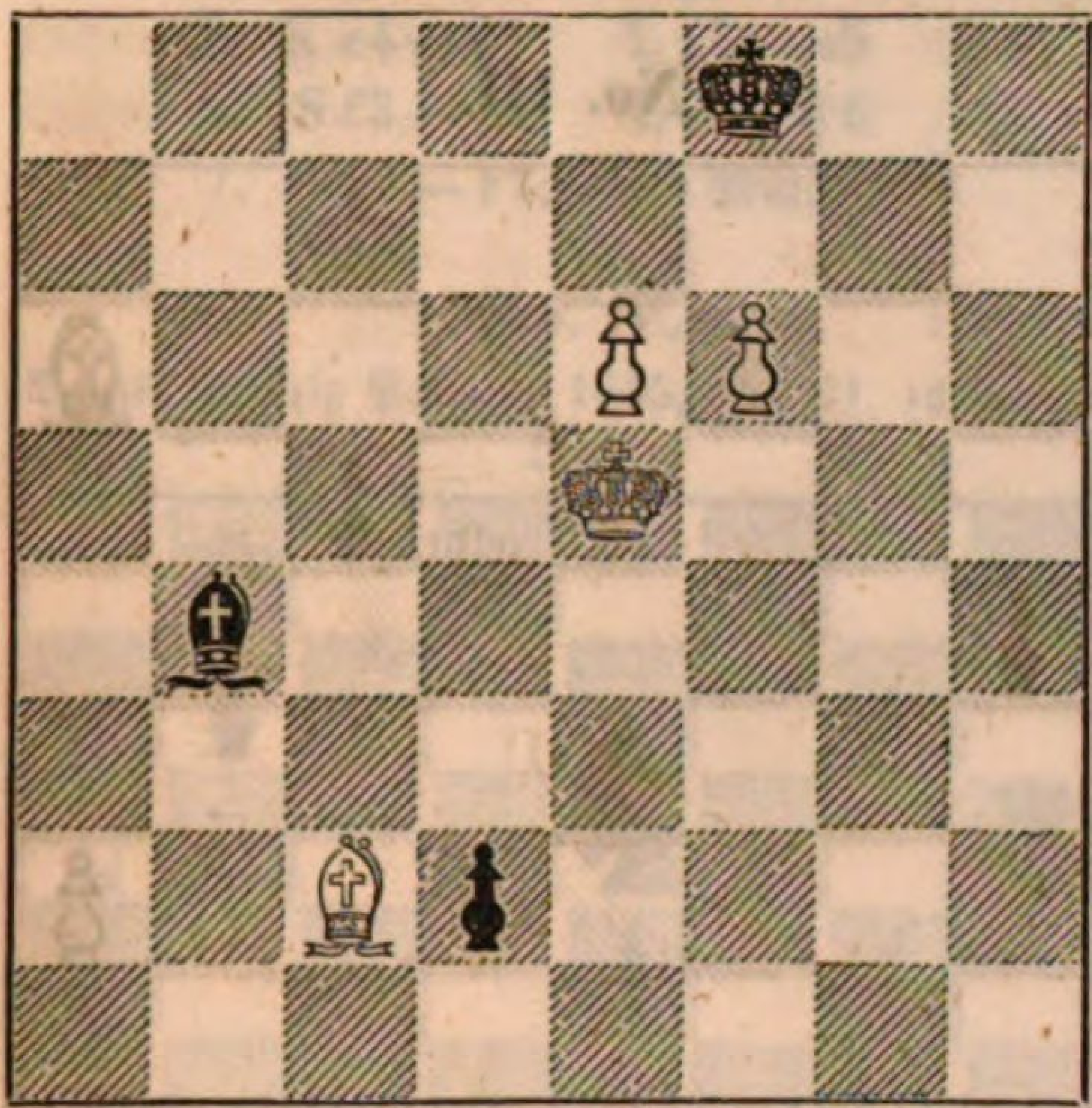
---

§. 3. Laufer von verschiedener Farbe gegen einander.

Bei Laufern von verschiedener Farbe kommt es häufig vor, daß Spiele unentschieden bleiben, in welchen die eine Partei um einen oder wohl zwei Bauern stärker als die andere ist.

No. I.

Vergl. de la Bourdonnais II., S. 165.



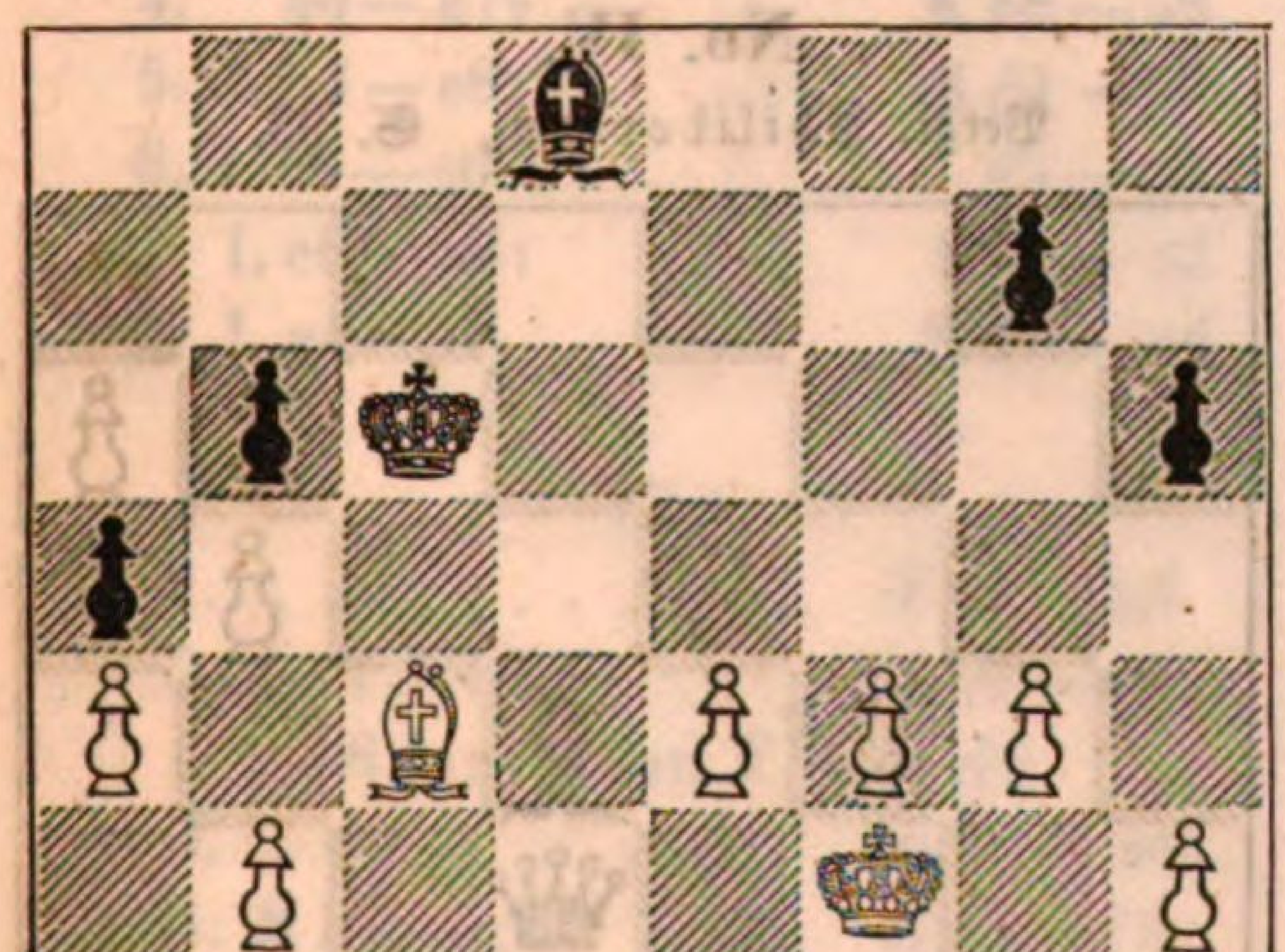
Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. K e5 — d5 L b4 — a3, griffe der Laufer den Bauer f6 gleich auf c3 an, so würde Weiß 2. e6 — e7† und dann auf 2 K f8 — f7 3. K d5 — d6 ziehen.
2. K d5 — c6 L a3 — b4
3. K c6 — c7 L b4 — a5†
4. K c7 — c8 K f8 — e8
5. L c2 — a4† und gewinnt.

\+ —

No. II.

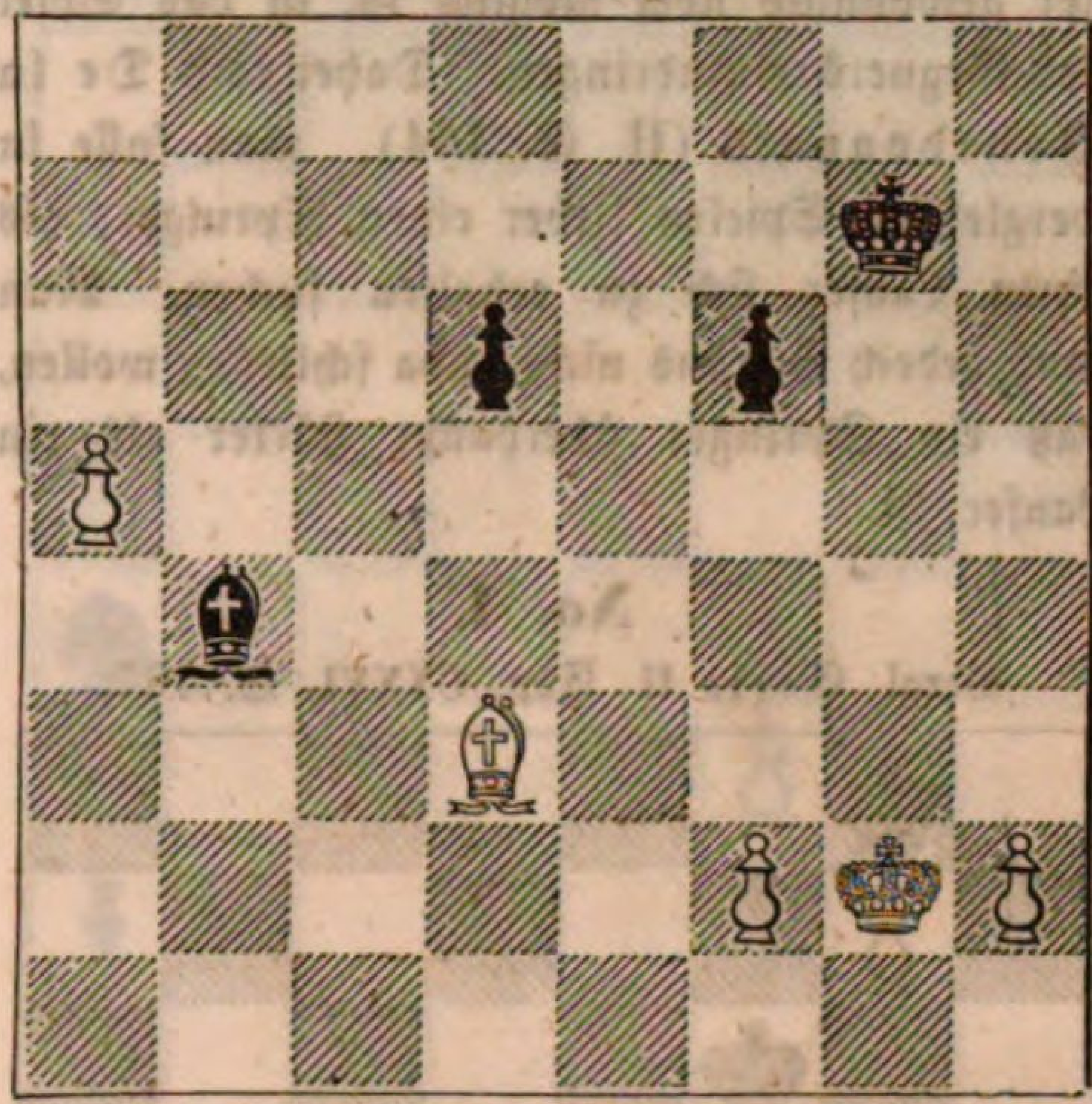
Vergl. Amateurs, Berlin 1780, S. 274.



„Dieses Spiel muß derjenige gewinnen, der „die beiden Bauern mehr hat."

„In dieser oder einer andern ähnlichen Stel„lung muß man e4 — e5 ziehen; thäte man „den unschicklichen Zug f4 — f5, so würde der „Schwarze das Feld Kc6 — d6 besetzen, von „wo man ihn weder verjagen, noch einen von „den diesseitigen Bauern in die Dame bringen „könnte. Ueberhaupt muß man, wenn man „gegen Ende eines Spiels zween Bauern ne„ben einander und einen Laufer hat, die Bauern, „um sie in die Dame zu bringen, immer auf „solche Felder setzen, die mit dem Laufer von „entgegengesetzter Farbe] sind."

No. III.



1. a5 — a6 L b4 — c5
2. f2 — f4 K g7 — h6, ginge der König nach der anderen Seite, so verlöre er ebenfalls, da er den Bauer h2 nicht aufhalten könnte.
3. K g2 — f3 K h6 — h5
4. K f3 — e4 K h5 — g4
5. f4 — f5 K g4 — g5
6. K e4 — d4 K g5 — h6
7. K d5 — e6 K h6 — g7
8. h2 — h3 und gewinnt.

\+ —

No. IV.

Vergl. Lolli, S. 597.



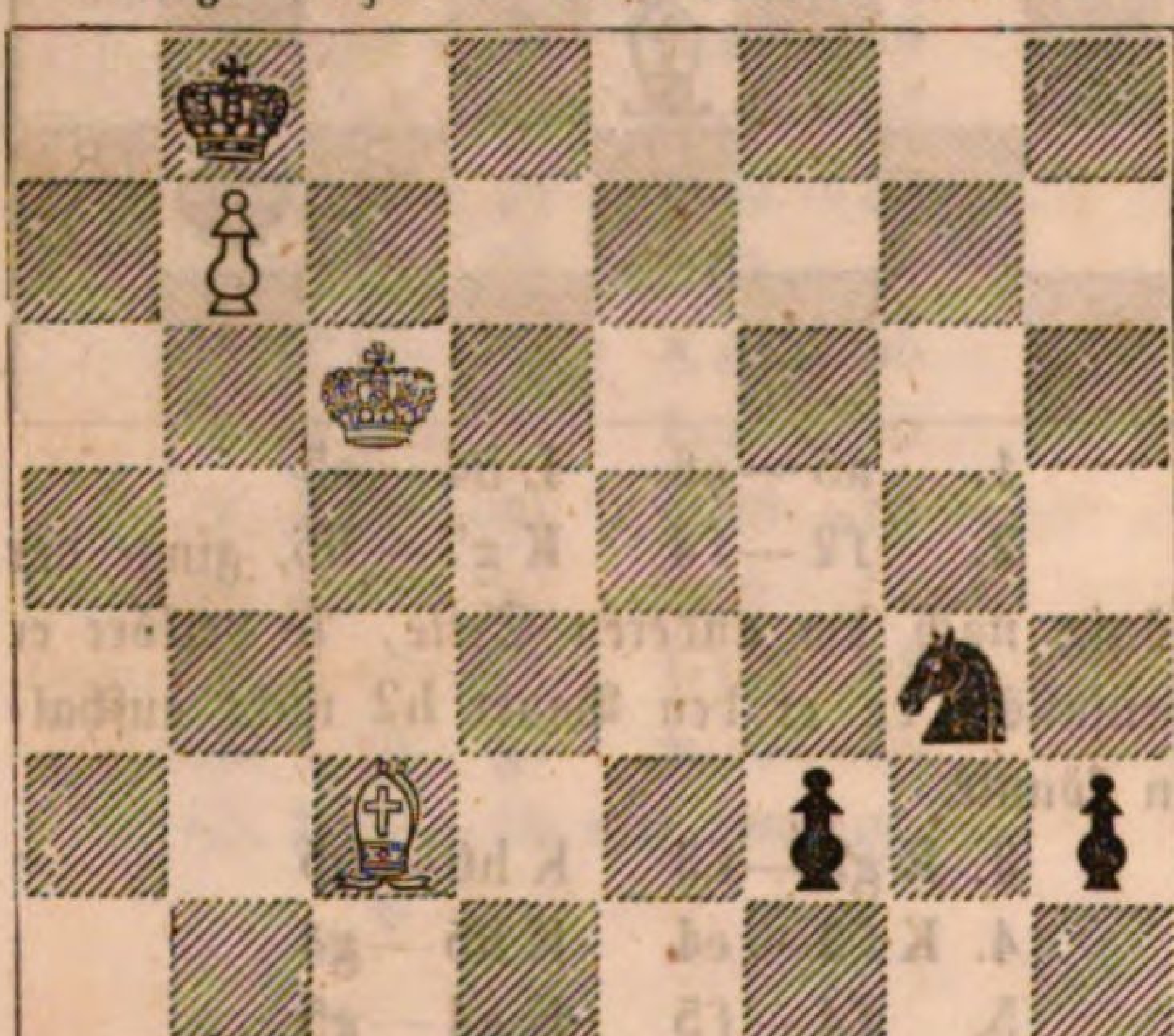
Wer auch anziehen mag, das Spiel bleibt unentschieden, da Schwarz den Bauer c6 nicht über das Feld c3 bringen kann.

§. 4. Laufer gegen Springer.

In den Endspielen, in welchen auf jeder Seite Bauern bleiben, die nicht mehr vorrücken können, ist ein Laufer oft nicht im Stande, dieselben anzugreifen, wogegen es einem Springer gewöhnlich noch möglich ist, in das Spiel des Gegners einzudringen. Daher räth De la Bourdonnais (II. S. 164), man solle in dergleichen Spielen lieber einen Springer, als einen Laufer sich zu erhalten suchen. Man muß jedoch hieraus nicht etwa schließen wollen, daß ein Springer überhaupt stärker als ein Laufer ist.

No. I.

Vergl. Cozio II Cap. CXXVI. S. 167.



Weiß gewinnt, wenn er am Zuge ist.

1. L c3—d4 f3—f2
2. L d4—a7+ K b8—a7:
3. K c6—c7 K a7—a6
4. b7—b8D K a6—a5
5. D b8—a8+ K a5—b4
6. D a8—f3 und gewinnt.

\+ —

No. II.

Von Lewis (vergl. Chronicle I. S. 345)

Stellung.

Weiß: Kd4, Lh8, Bauern a4, b4 u. d3.
Schwarz: Kd7, Sc1, Bauer c7.

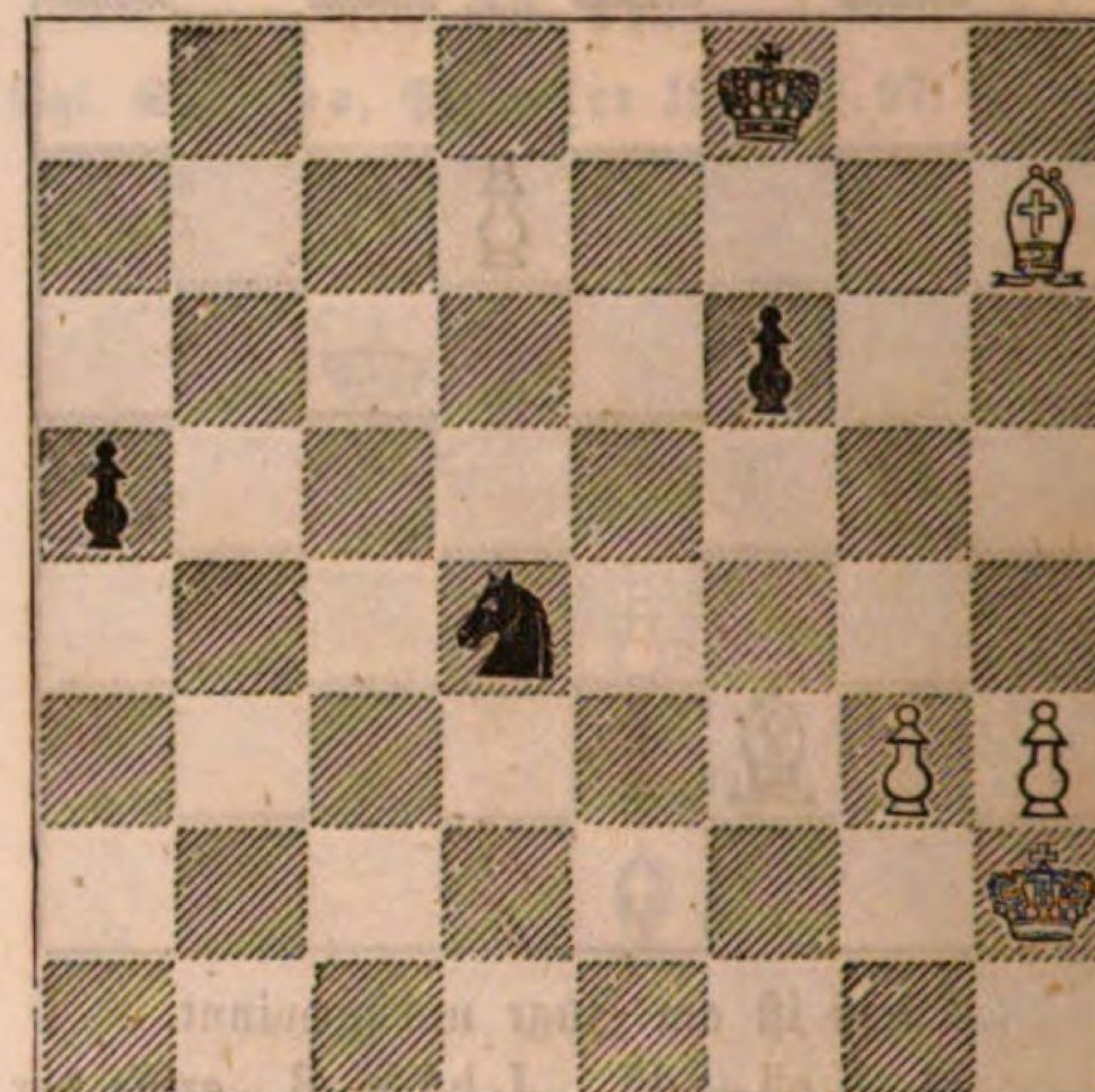
Schwarz ist am Zuge und macht remis.

1. . . . . . . c7—c5+
2. b4—c5:, nimmt der König, so macht 2. Sc1—d3+ und 3. Sd3—b4: remis.
2. . . . . K d7—c6
3. a4—a5 S c1—d3: u. macht

= =

remis, da der Bauer a5 nicht mit einem Laufer von der Farbe des Feldes h8 gewinnen kann.

No. III.



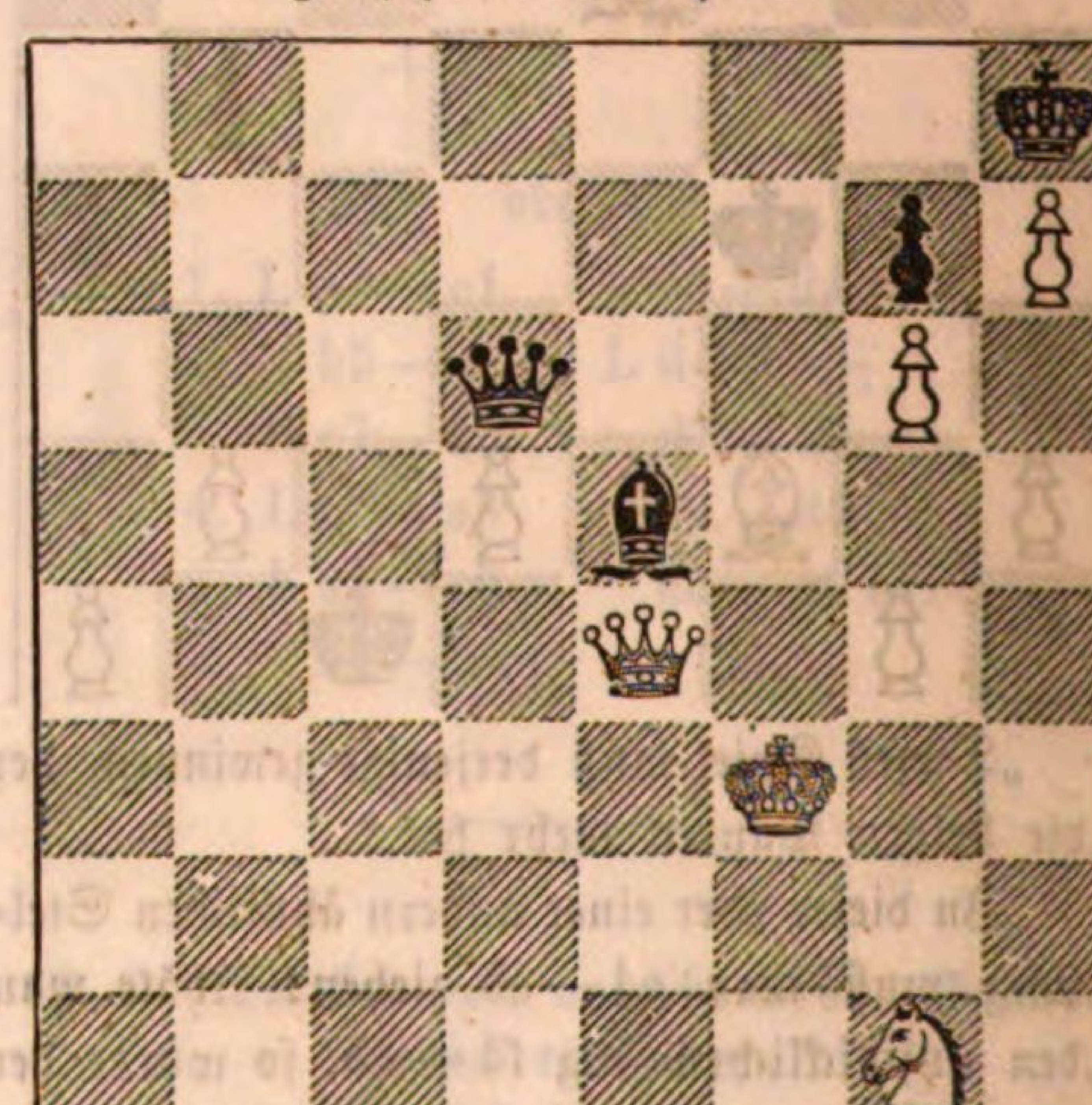
Schwarz zieht und gewinnt. Spielt er jedoch 1. a5—a4, so würde er zwar den Laufer erobern, aber das Remis nicht hindern können, da f6 gegen g3 umgetauscht würde. Er zieht also besser:

1. . . . . f6—f5
2. g3—g4 a5—a4
3. g4—f5: a4—a3
4. f5—f6 a3—a2 und gewinnt.

— +

No. IV.

Vergl. Philidorian, S. 99.



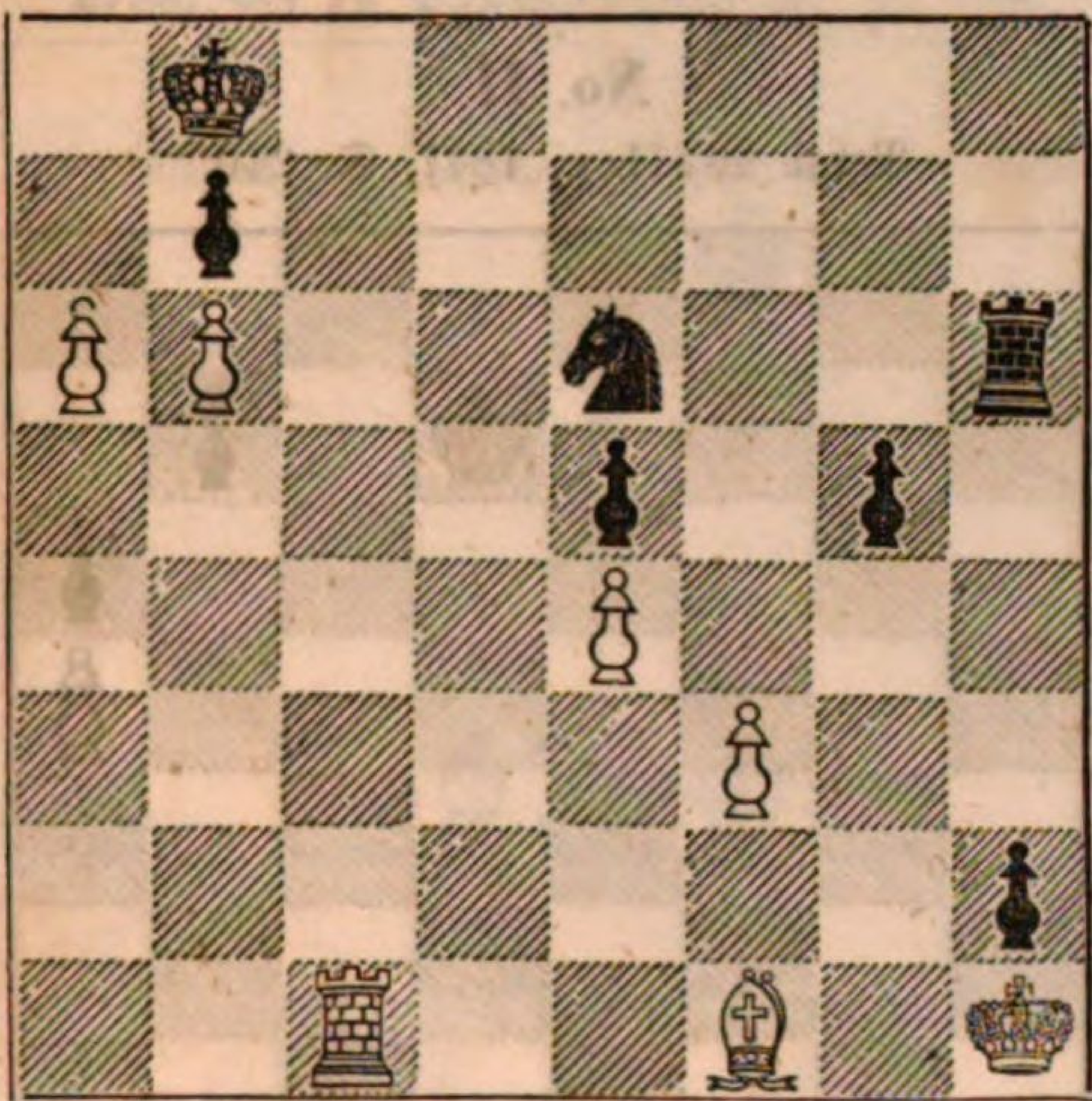
Mit dem Zuge gewinnt Weiß.

1. D e4—a8+ D d6—b8
2. D a8—b8+ L e5—b8:

3. K f3 — e4 L b8 — g3
4. S g1 — f3 L g3 — f4
5. K e4 — f5 L f4 — e5
6. S f3 — g5 L e5 — f6
7. S g5 — f7‡ Mat.

No. V.

Vergl. Funfzig Partien, 1835, Nr. 31, zum 39sten Zuge.



In dieser Position bleibt das Spiel unentschieden, wenn der Zug an Schwarz ist.

1. . . . . T h6 — h8,

durch 1. b7 - a6: hätte Schwarz verloren (s. A.).

2. L f1 — h3 S e6 — d4
3. T c1 — c8† (oder B.) T h8 — c8:
4. a6 — a7† K b8 — a8
5. L h3 — c8: S d4 — f3:
6. L c8 — e6 g5 — g4
7. L e6 — g4: S f3 — d2
8. L g4 — f5 S d2 — c4

= =

(B.)

1. . . . . T h6 — h8
2. L f1 — h3 S e6 — d4
3. a6 — a7† statt T c1 — c8†
3. . . . . K b8 — a8
4. K h1 — g2 S d4 — f3:
5. K g2 — f3: T h8 — h3†
6. K f3 — g2 h2 — h1 D†
7. T c1 — h1: T h3 — h1:
8. K g2 — h1: g5 — g4

= =

(A.)

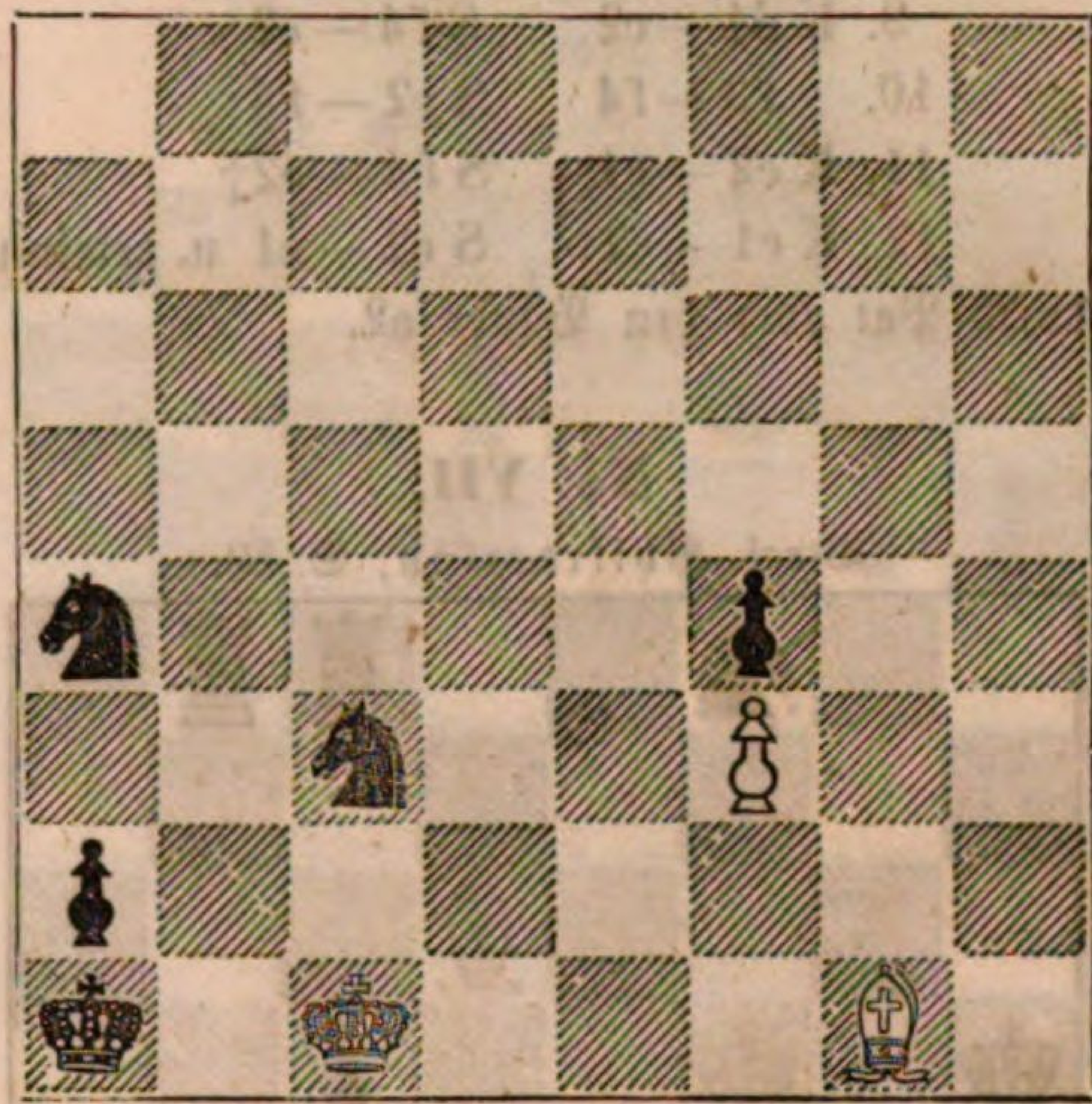
1. . . . . . . b7 — a6: statt 1. T h6 — h8.
2. L f1 — a6: T h6 — h8

3. T c1 — e3 S e6 — d4
4. b6 — b7 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. VI.

Vergl. Stamma, Berlin 1841, S. 35.



Stamma gab diese Position als sein hundertstes Endspiel und glaubte, Weiß werde mit dem Zuge gewinnen. Sein ungenannter Herausgeber zeigt jedoch 1841, daß das Spiel unentschieden bleibt.

1. L g1 — d4 S a4 — b2
2. K c1 — c2 S b2 — d1, bei Sc3

nach d1 bleiben alle folgenden Züge des Weißen dieselben wie hier.

3. L d4 — g7 S d1 — e3†
4. K c2 — c1 S e3 — d1
5. L g7 — e5 S d1 — b2
6. K c1 — c2 S c3 — d1, oder Sb2

nach d1, welches Stamma zieht (A).

7. L e5 — f4: S b2 — d3
8. L f4 — d2 S d1 — e3†
9. L d2 — e3: S d3 — e1†
10. K c2 — c1 S e1 — d3†

= =

(A.)

6. K c1 — c2 S b2 — d1
7. L e5 — f4: S d1 — b2
8. L f4 — e5, wodurch Weiß gewinnt.

Für Stamma ist indeß der Zug 7. Le5—f4: falsch, weil bei ihm pat für gewonnen gilt. Daher müßte 7. Le5—g7 von ihm geschehen, um wenigstens für Weiß ein Remis zu erlangen; denn auf 7. Le5—f4: würde folgen

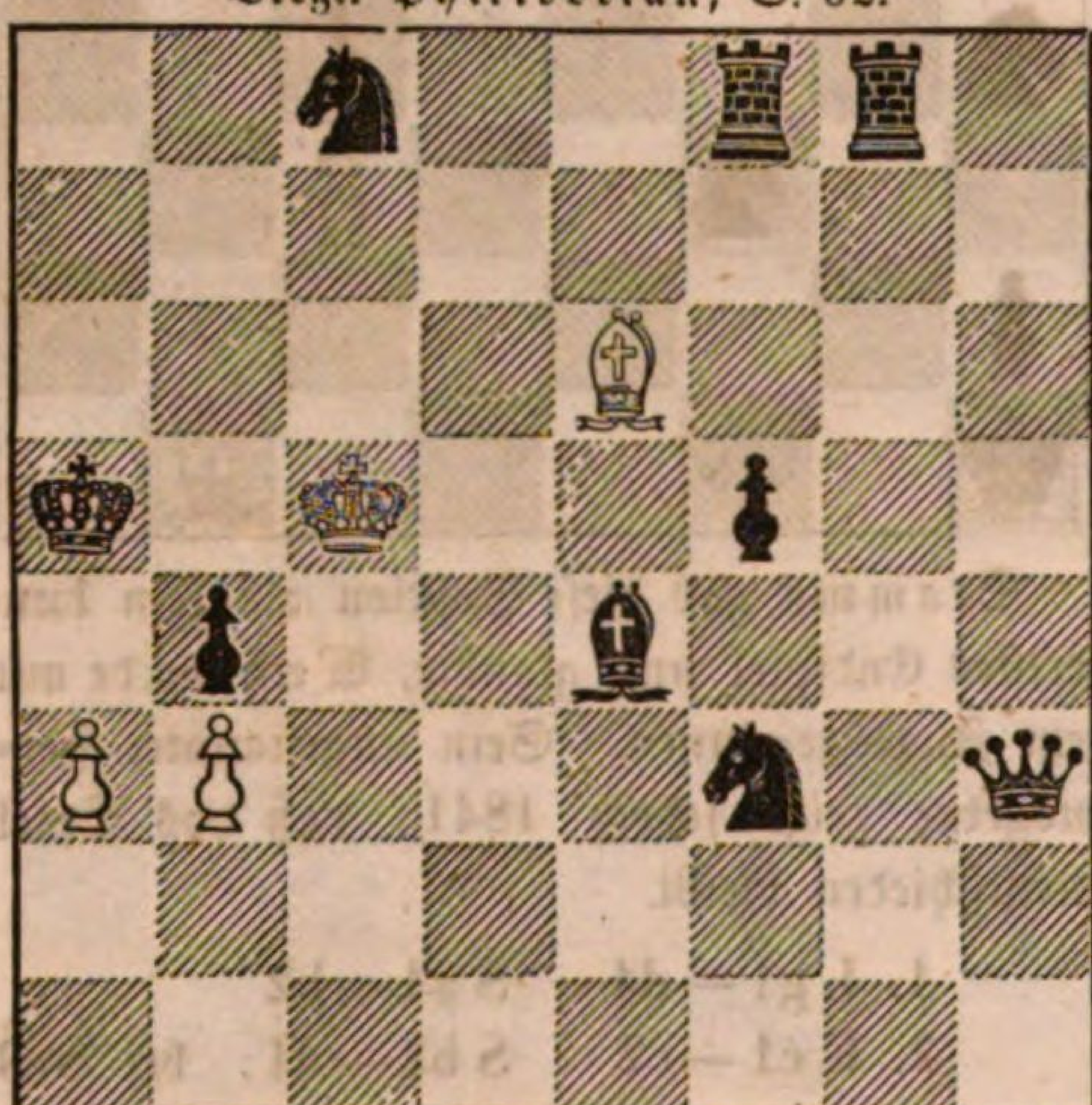
Sc3—e2, diesen Zug und die folgende Ausführung findet man in dem Anhange zu Meier's Schachkampf, Zürich 1844.

8. Kc2—d1:, auf 8. Lf4—e5† folgt 8. Sd1—c3†

8. . . . . . . Se2—f4:
9. Kd1—c2 Sf4—e2
10. f3—f4 Se2—f4:
11. Kc2—c1 Sf4—e2†
12. Kc1—c2 Se2—c1 u. gewinnt durch Pat oder den Bauer a2.

No. VII.

Vergl. Philidorian, S. 52.



Weiß zieht und giebt im dritten Zuge Mat.

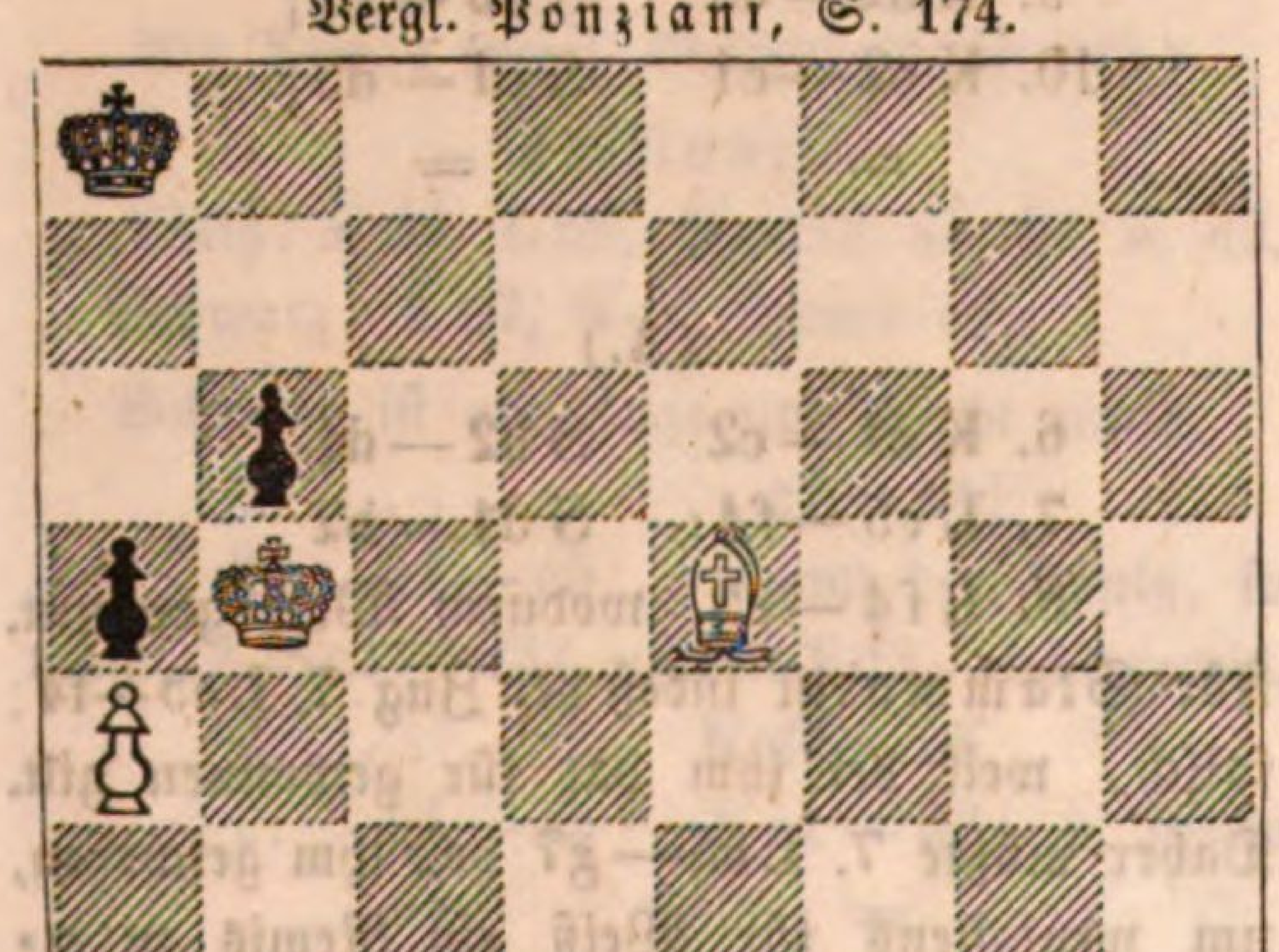
1. Le6—c4 b4—a3:
2. Lc4—b5 a3—a2
3. b3—b4† Mat.

---

§. 5. Laufer gegen Bauern.

No. I.

Vergl. Ponziani, S. 174.



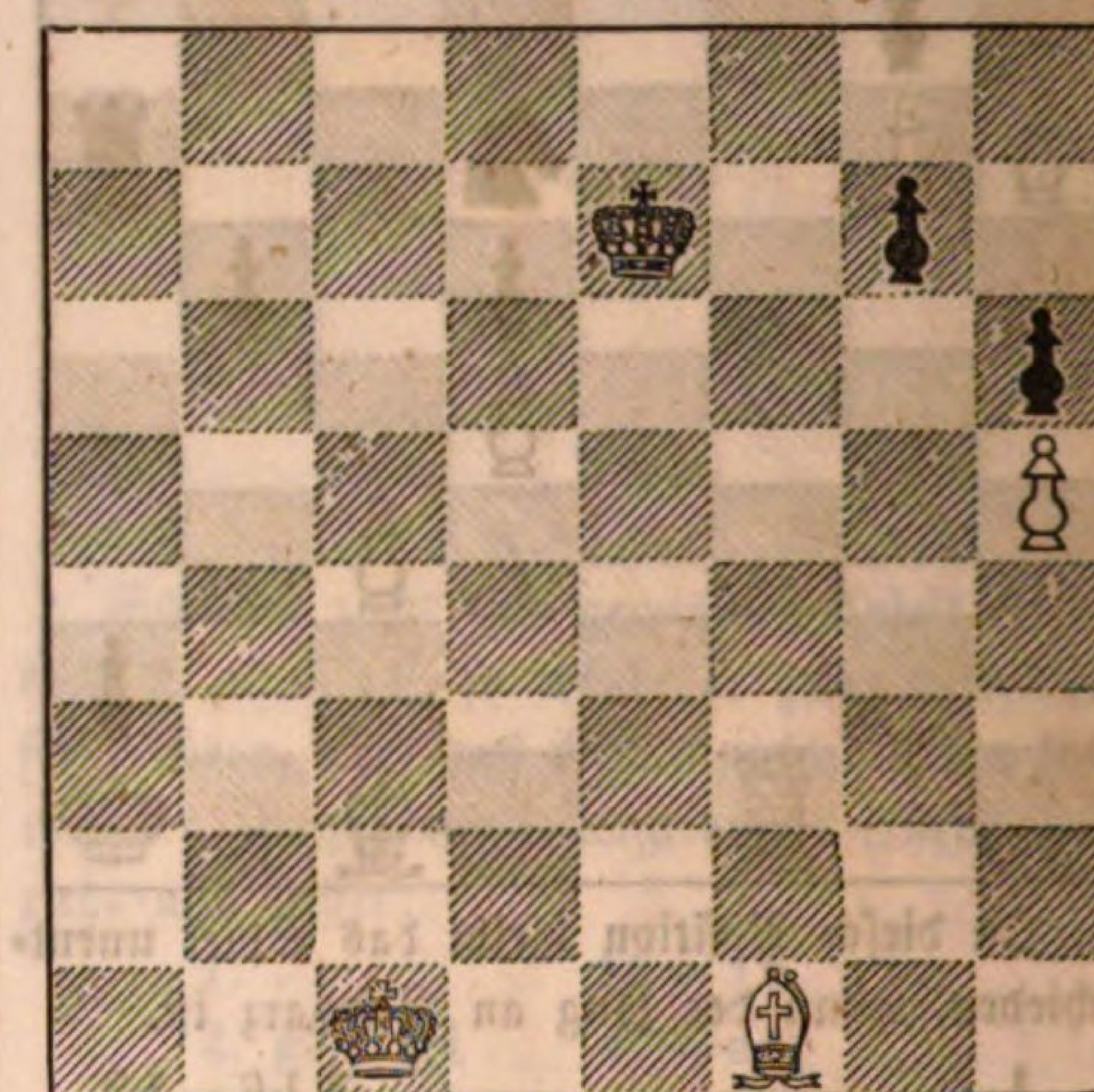
Weiß zieht an und gewinnt.

Hätte Schwarz nicht die Bauern auf b6 und a5, so würde er auf a8 sich pat setzen lassen. Hat er aber in der gegebenen Position den Zug, so bleibt das Spiel ebenfalls remis.

1. Kb5—a6 b6—b5
2. a4—b5: a5—a4
3. b5—b6 a4—a3
4. b6—b7‡ Mat.

No. II.

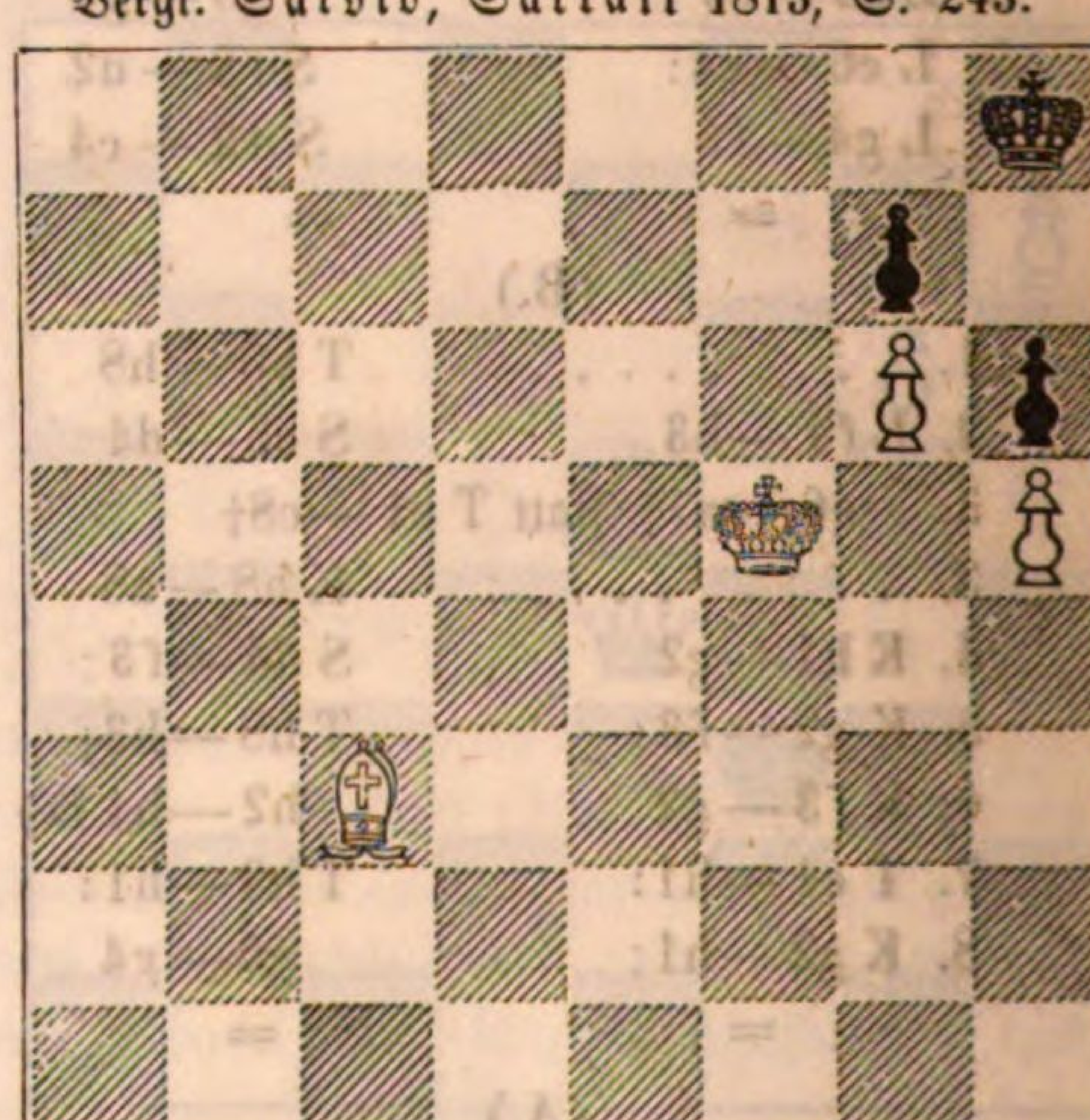
Vergl. Walker, 1841, S. 240.



Weiß gewinnt mit und ohne den Zug, indem er seinen Laufer nach g6 bringt und dann mit dem Könige herankommt.

No. III.

Vergl. Salvio, Sarratt 1813, S. 243.



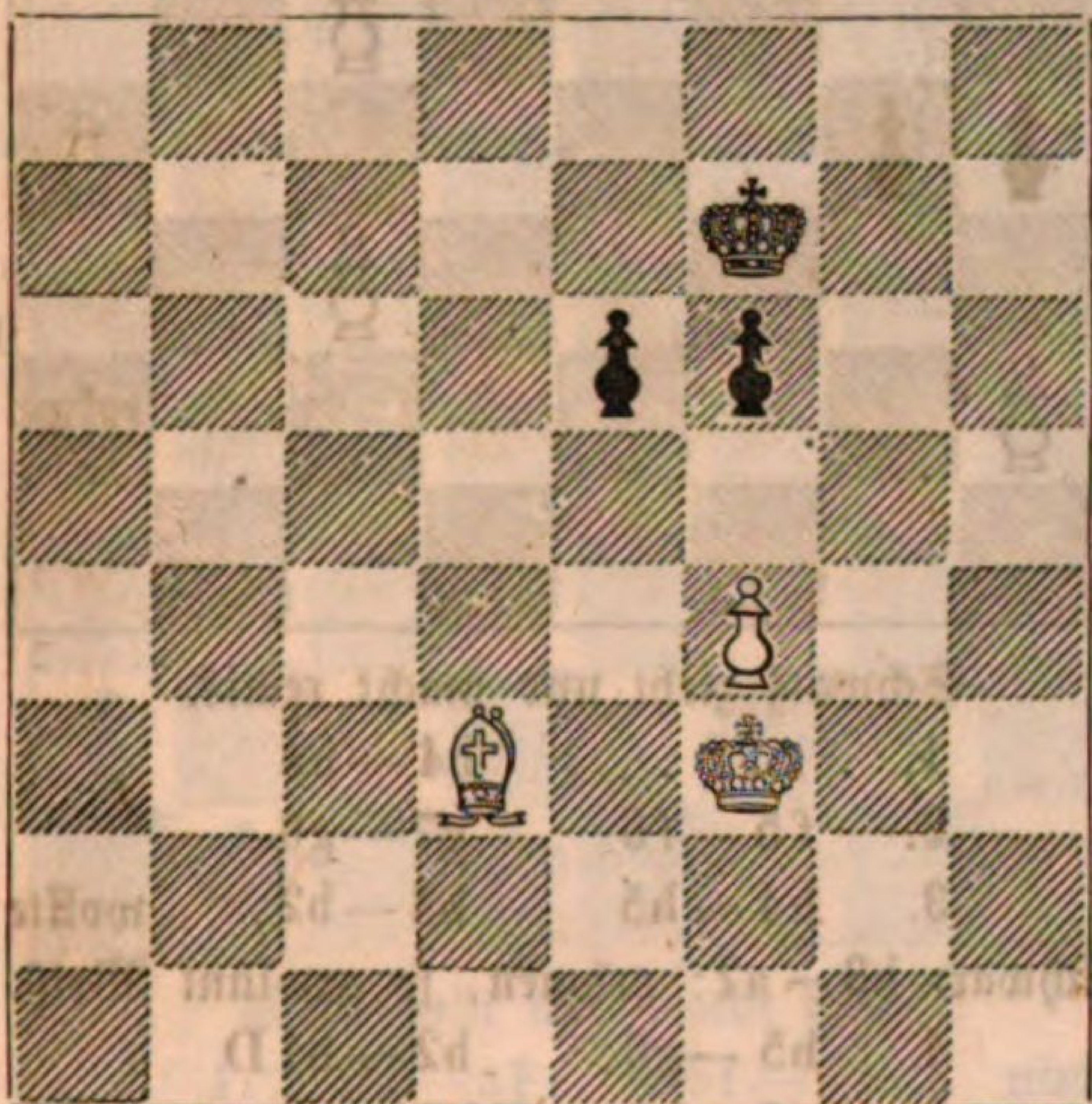
1. Kf5—e6 Kh8—g8
2. Lc3—d2 Kg8—f8
3. Ld2—h6: g7—h6:

4.	K e6 — f6	K f8 — g8
5.	g6 — g7	K g8 — h7
6.	K f6 — f7	pat.
	=	=

Man vergleiche hierzu noch Abschnitt V. §. 3. Nr. IV.

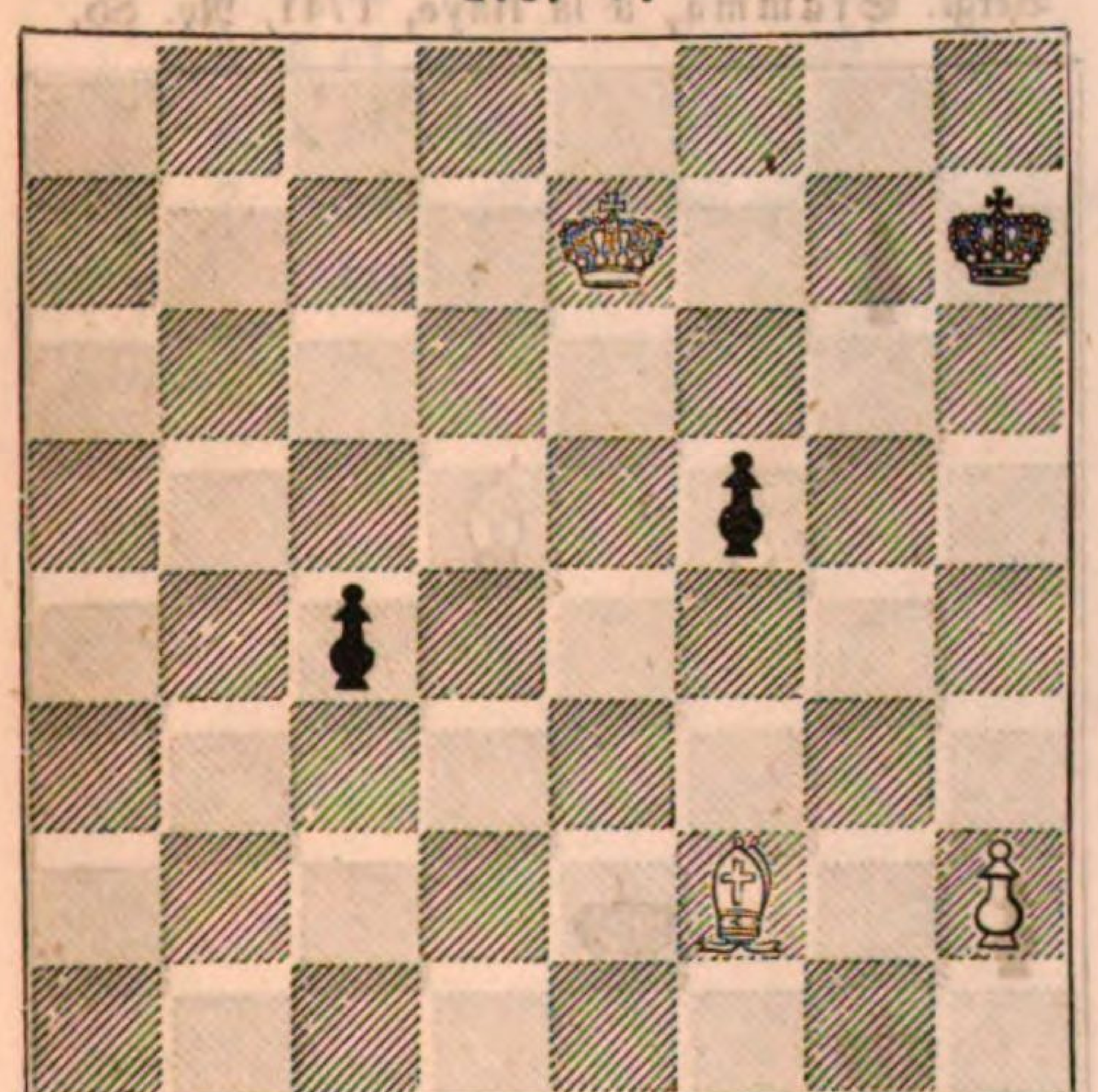
No. IV.

Vergl. De la Bourdonnais II. S. 160.



1.	. . . . . .	K f7 — e7
2.	K f3 — e3	K e7 — d6
3.	L d3 — c2	K d6 — e7
4.	K e3 — d3 und gewinnt.	
	+	—

No. V.

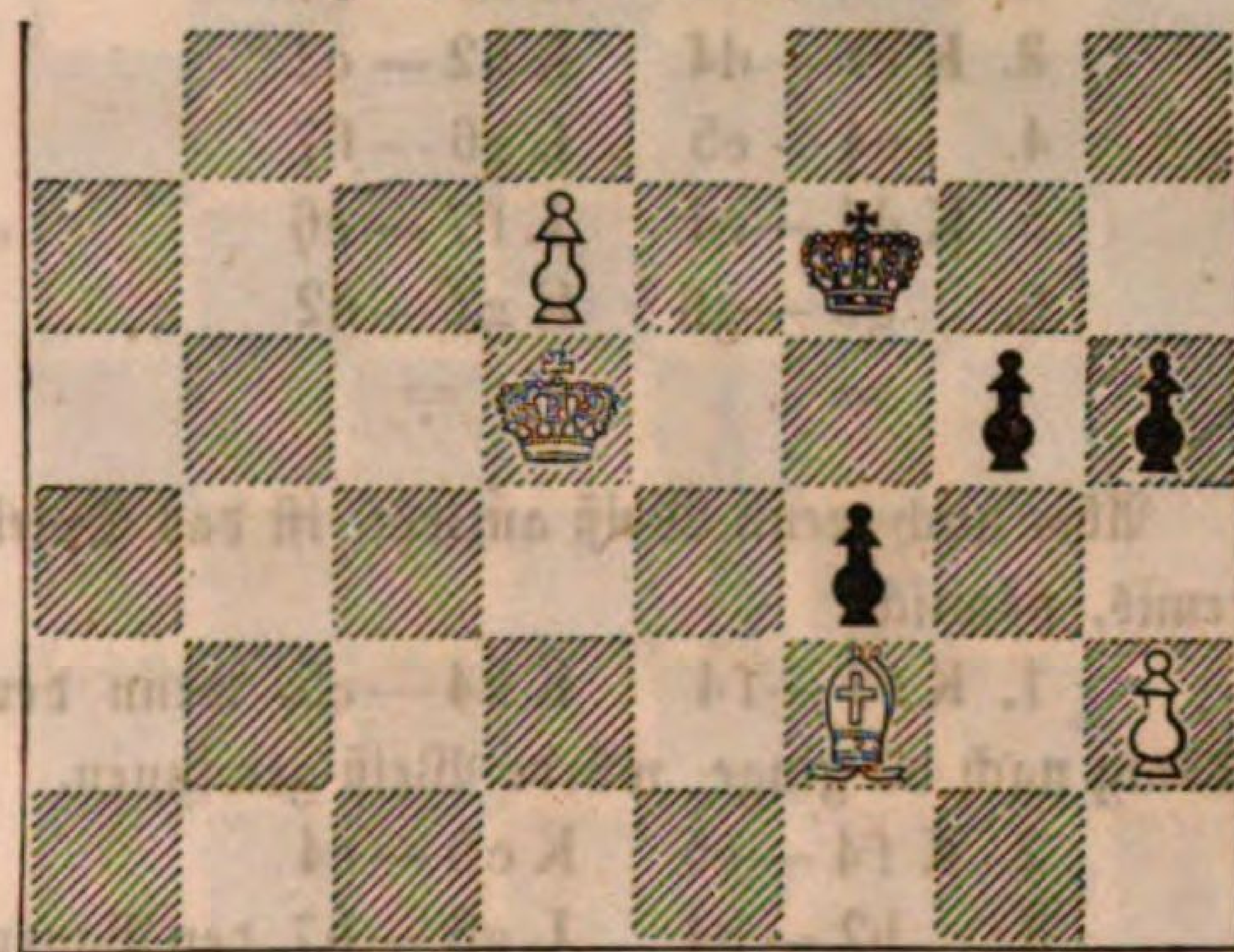


In dieser Stellung entscheidet der Zug. Zieht nämlich Schwarz zuerst, so gewinnt er durch f5 — f4, ist der Zug aber an Weiß, so erfolgt L f2 — e3 oder:

1.	K e7 — f6	f5 — f4
2.	K f6 — f5	f4 — f3
3.	K f5 — f4	c4 — c3
4.	K f4 — f3:	c3 — c2
5.	L f2 — e3 und gewinnt.	
	+	—

No. VI.

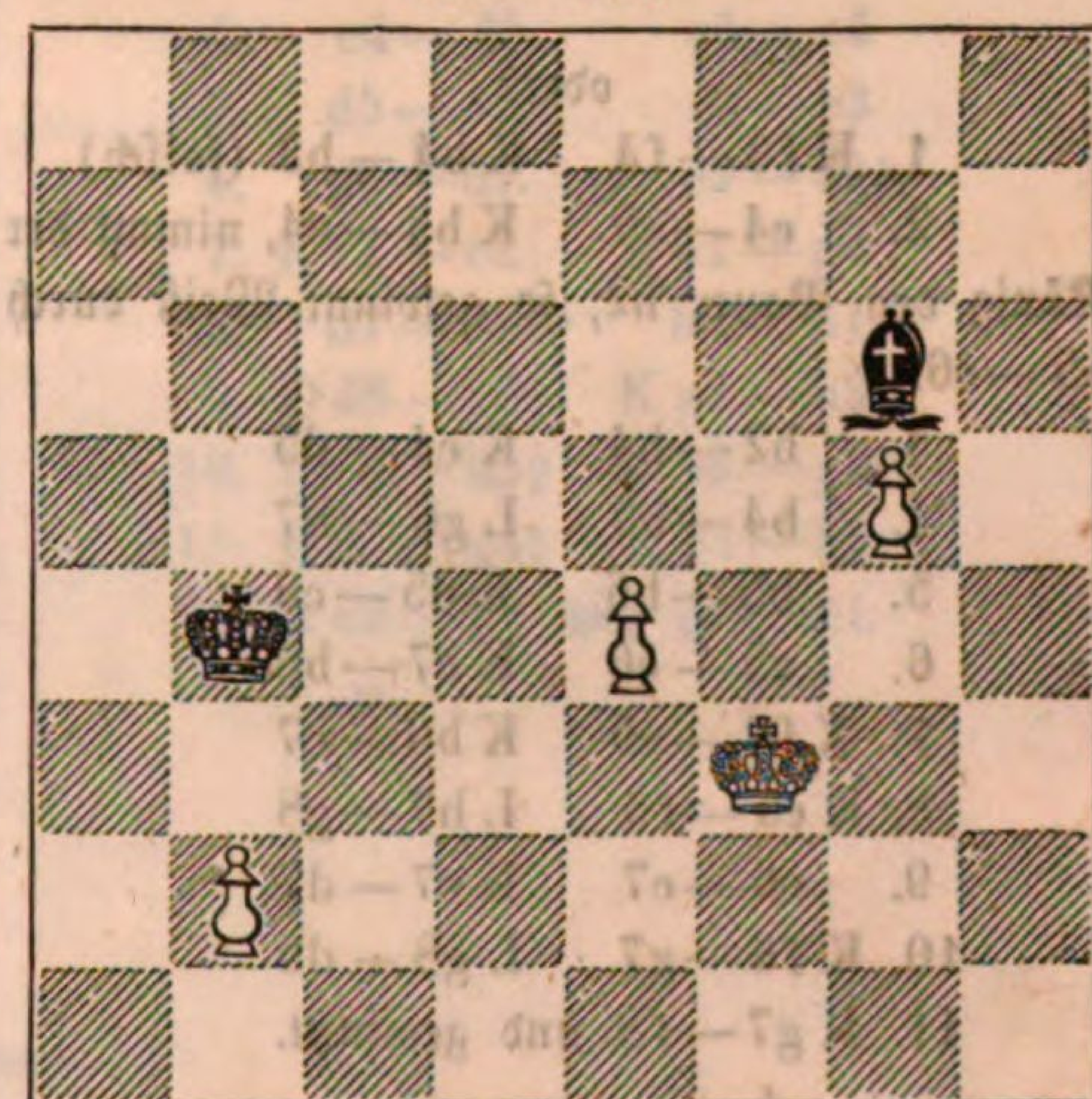
Vergl. Philidorian, S. 97.



Wenn Schwarz den Zug hat, wird er gewinnen.

1.	. . . . . .	g4 — g3
2.	h2 — g3:	h4 — h3 und gewinnt.

No. VII.



In dieser Stellung ist das Spiel unentschieden, es mag Weiß oder Schwarz den Zug haben.

1\. . . . . . .   K b4 — b3

2\. K f3 — f4, oder der König geht nach e3.

2\. . . . . . .   K b3 — b2:

3\. K f4 — e5   K b2 — c3

4\. K e5 — d5   K c3 — d3, Schwarz könnte hier auch eben so gut L g6 — f7† ziehen.

5. e4 — e5 K d3 — e3
6. K d5 — e6 K e3 — f4
7. K e6 — f6 L g6 — f5
= =

oder:

1. . . . . . . K b4 — b3
2. K f3 — e3, statt K f3 — f4
2. . . . . . . K b3 — b2:
3. K e3 — d4 K b2 — c2
4. e4 — e5 L g6 — f7
5. K d4 — e4 L f7 — e6
6. g5 — g6 K g2 — d2
= =

Aber auch wenn Weiß anzieht, ist das Spiel remis, nämlich:

1. K f3 — f4 K b4 — c5, wenn der König nach b3 ginge, würde Weiß gewinnen.
2. K f4 — e5 K c5 — c4
3. b2 — b4 L g6 — h7, den Bauer darf Schwarz noch nicht nehmen.
4. b4 — b5 K c4 — c5
5. b5 — b6 K c5 — b6:
6. K e5 — d5 K b6 — c7
7. e4 — e5 K c7 — d7
= =

oder:

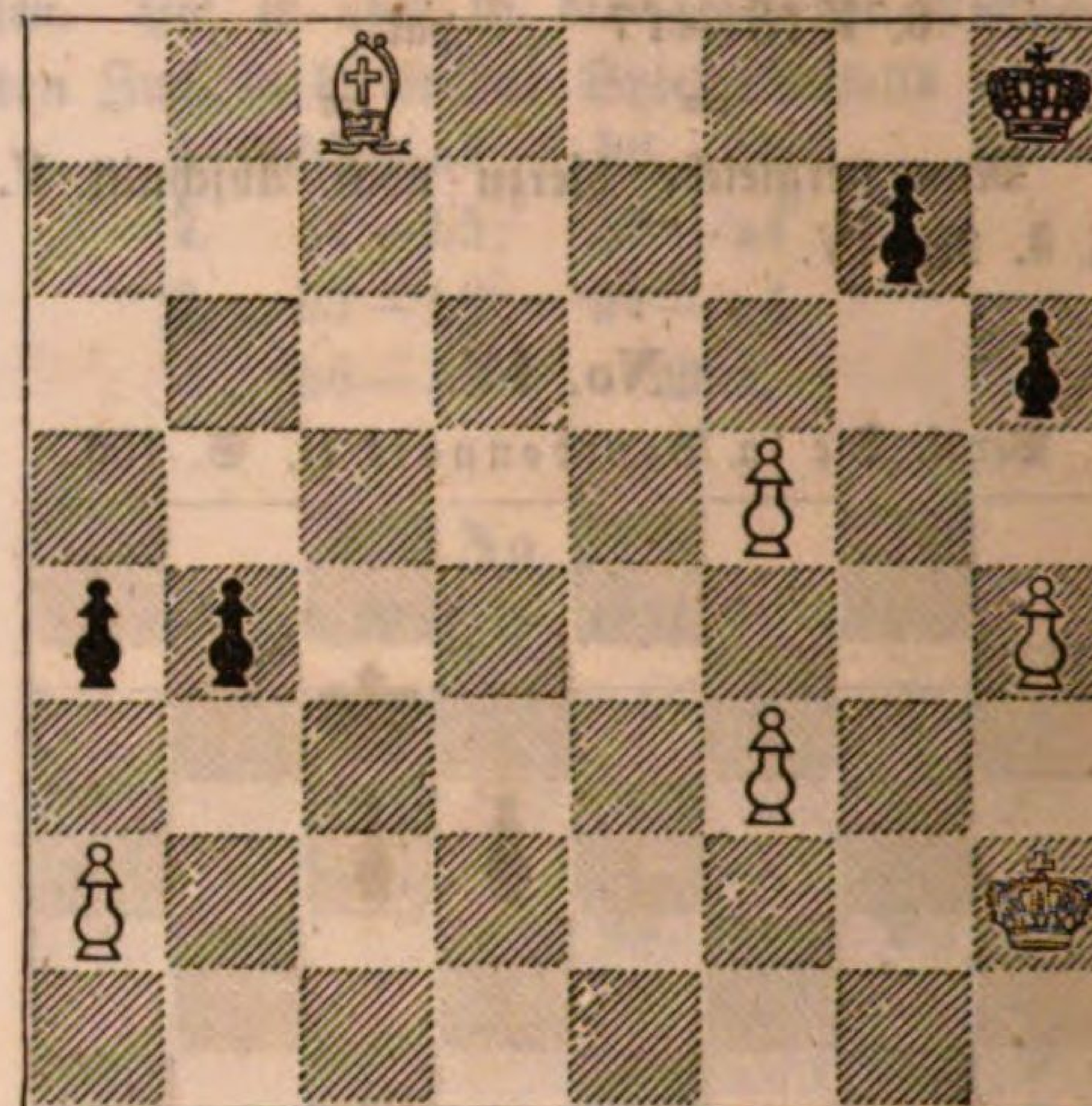
1. K f3 — f4 K b4 — b3 (falsch)
2. e4 — e5 K b3 — c4, nimmt der König den Bauer b2, so gewinnt Weiß durch e5 — e6.
3. b2 — b4 K c4 — d5
4. b4 — b5 L g6 — h7
5. b5 — b6 K d5 — c6
6. e5 — e6 K c7 — b6:
7. K f4 — e5 K b6 — c7
8. K e5 — f6 L h7 — g8
9. e6 — e7 K c7 — d7
10. K f6 — g7 L g8 — d5
11. K g7 — f8 und gewinnt.
\+ —

Zieht Weiß im ersten Zuge e4 — e5, so kann er ebenfalls nur remis machen, wenn Schwarz richtig dagegen spielt.

1. e4 — e5 K b4 — c5
2. K f3 — f4 K c5 — d5
3. b2 — b4 L g6 — d3
4. b4 — b5 L d3 — b5:
5. K f4 — f5 L b5 — d7†
= =

No. VIII.

Von Lewis (vgl. Chess Problems, 1827, S. 100).

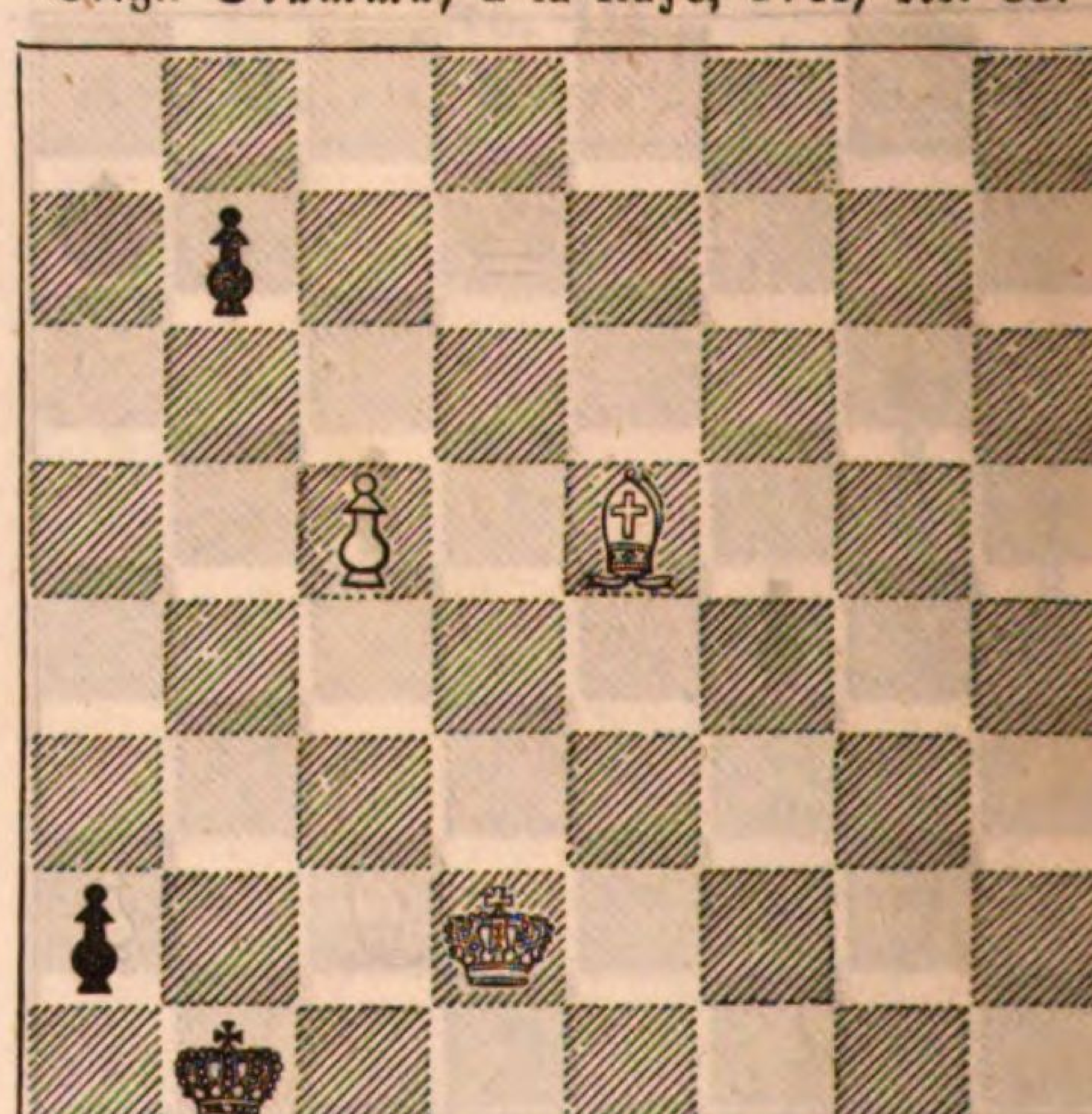


Schwarz zieht und macht remis.

1. . . . . . . b4 — b3
2. f5 — f6 g7 — g6
3. h4 — h5 b3 — b2, wollte Schwarz b3 — a2: nehmen, so gewinnt Weiß.
4. h5 — g6: b2 — b1 D
5. g6 — g7† K h8 — h7
6. L c8 — e6 D b1 — g6
7. g7 — g8†D D g6 — g8:
8. L e6 — g8† K h7 — g8:
= =

No. IX.

Vergl. Stamma, à la Haye, 1741, No. 85.



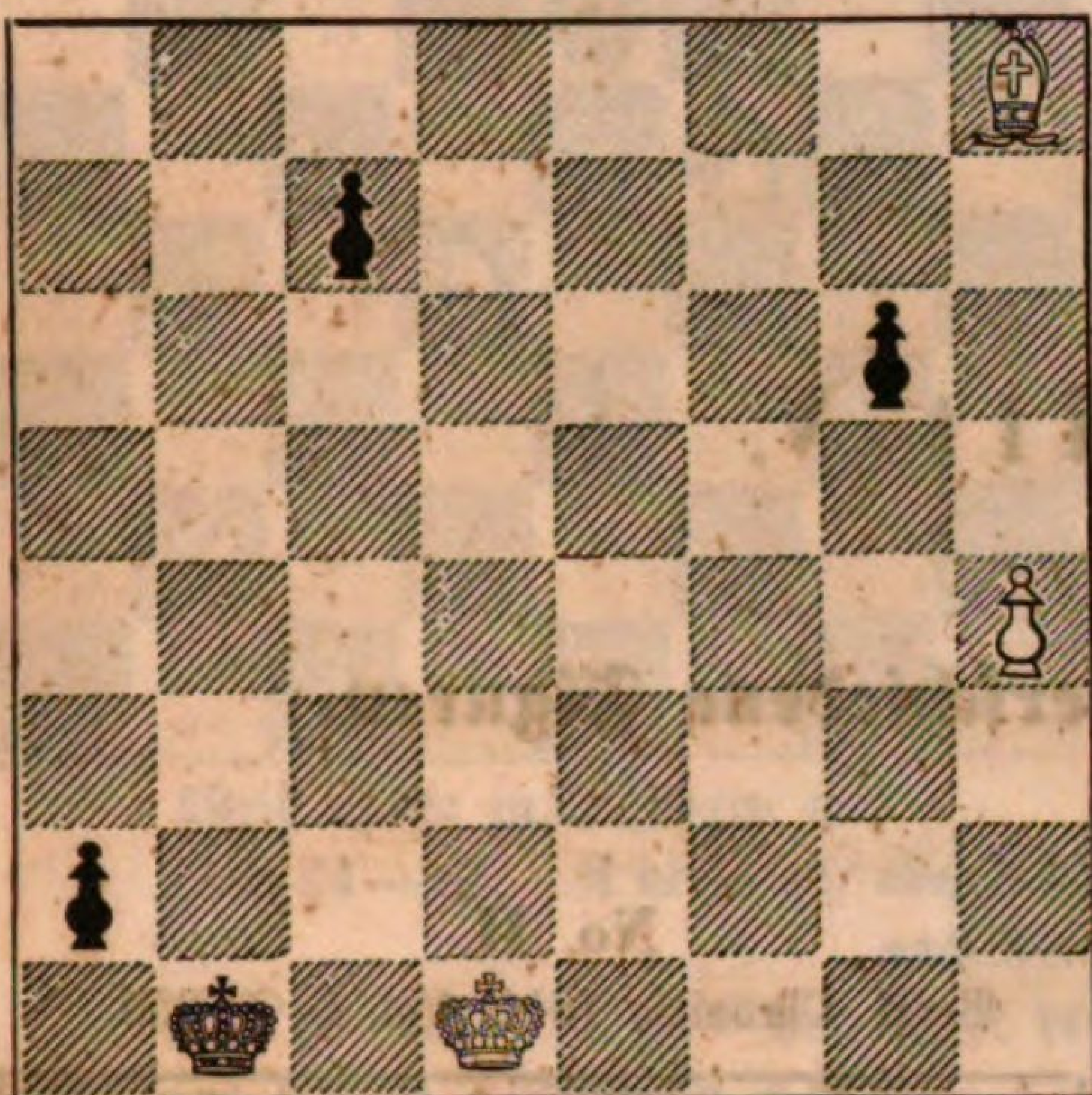
Wenn Weiß den Zug hat, wird er gewinnen.

1. L e5 — a1 K b1 — a1:
2. K d2 — c2 b7 — b5
3. c5 — c6 b5 — b4

4. c6—c7 b4—b3†
5. Kc2—b3: Ka1—b1
6. c7—c8D und gewinnt.
+ —

No. X.

Vergl. Ponziani, S. 213.



Weiß zieht und macht remis.

1. Lh8—a1 Kb1—a1:, nimmt der König nicht gleich diesen Laufer, sondern wird der Bauer c7 erst gezogen, so gewinnt Weiß.

2. Kd1—c1 c7—c6, dieser Bauer würde zwei Schritte gehen, wenn Weiß den König nach c2 gezogen hätte.

3. Kc1—c2 c6—c5
4. Kc2—c1 c5—c4
5. Kc1—c2 c4—c3
6. Kc2—c1 g6—g5

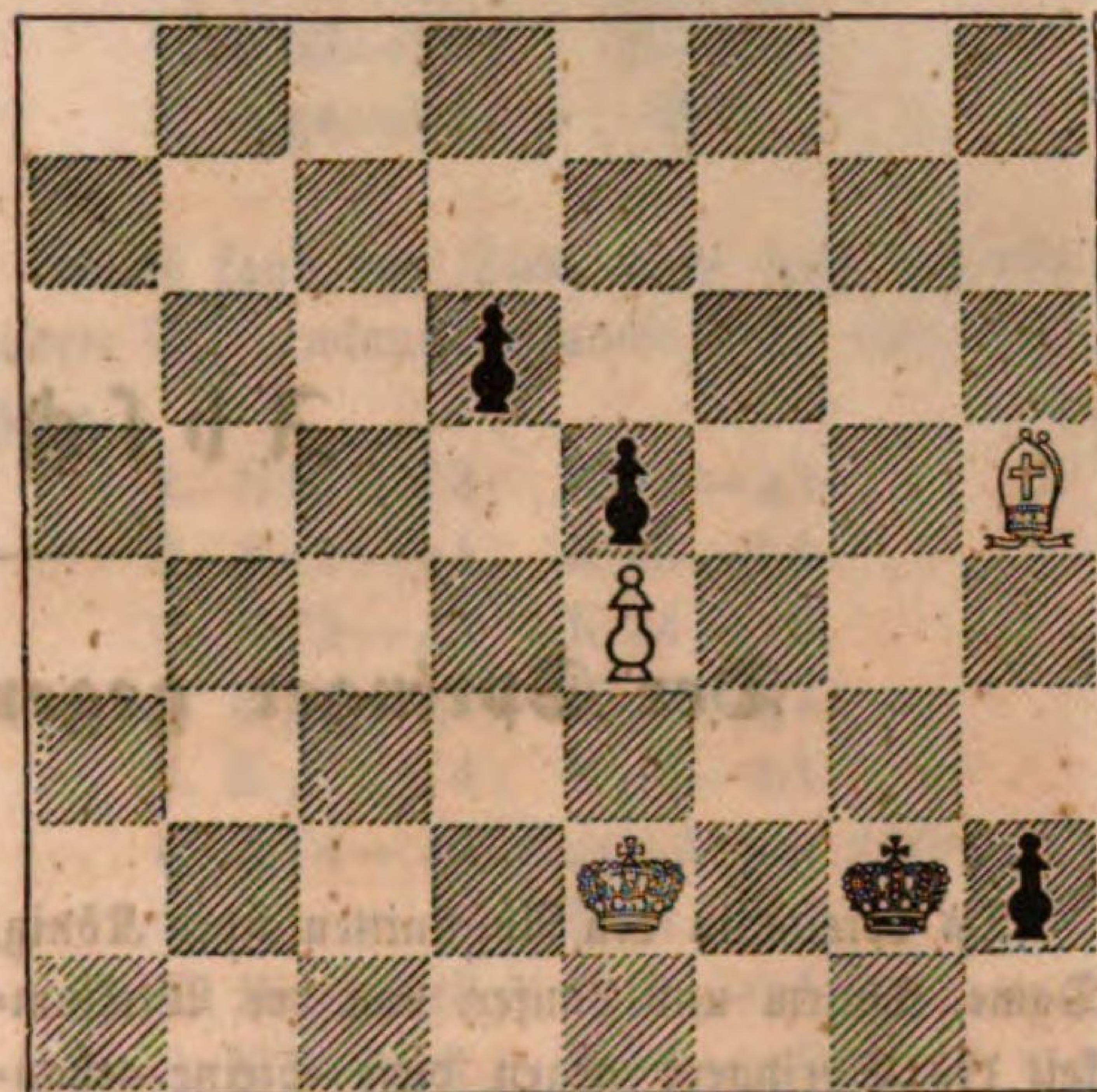
7. h4—g5:, Weiß würde verlieren, wenn er vorbeizöge.

7. . . . . . . c3—c2
8. Kc1—c2: pat.
= =

Man vergleiche hierzu noch Abschnitt V. §. 3. No. II.

No. XI.

Vergl. Lolli S. 580.



Weiß zieht und gewinnt.

1. Lh5—f3† Kg2—g1
2. Lf3—h1 Kg1—h1:
3. Ke2—f1 d6—d5
4. e4—d5: e5—e4
5. d5—d6 e4—e3
6. d6—d7 e3—e2†
7. Kf1—e2: Kh1—g2
3. d7—d8D h2—h1D
9. Dd8—g5† Kg2—h3
10. Dg5—h5† Kh3—g2
11. Dh5—g4† Kg2—h2
12. Ke2—f2 und gewinnt.
+ —

Abschnitt V.

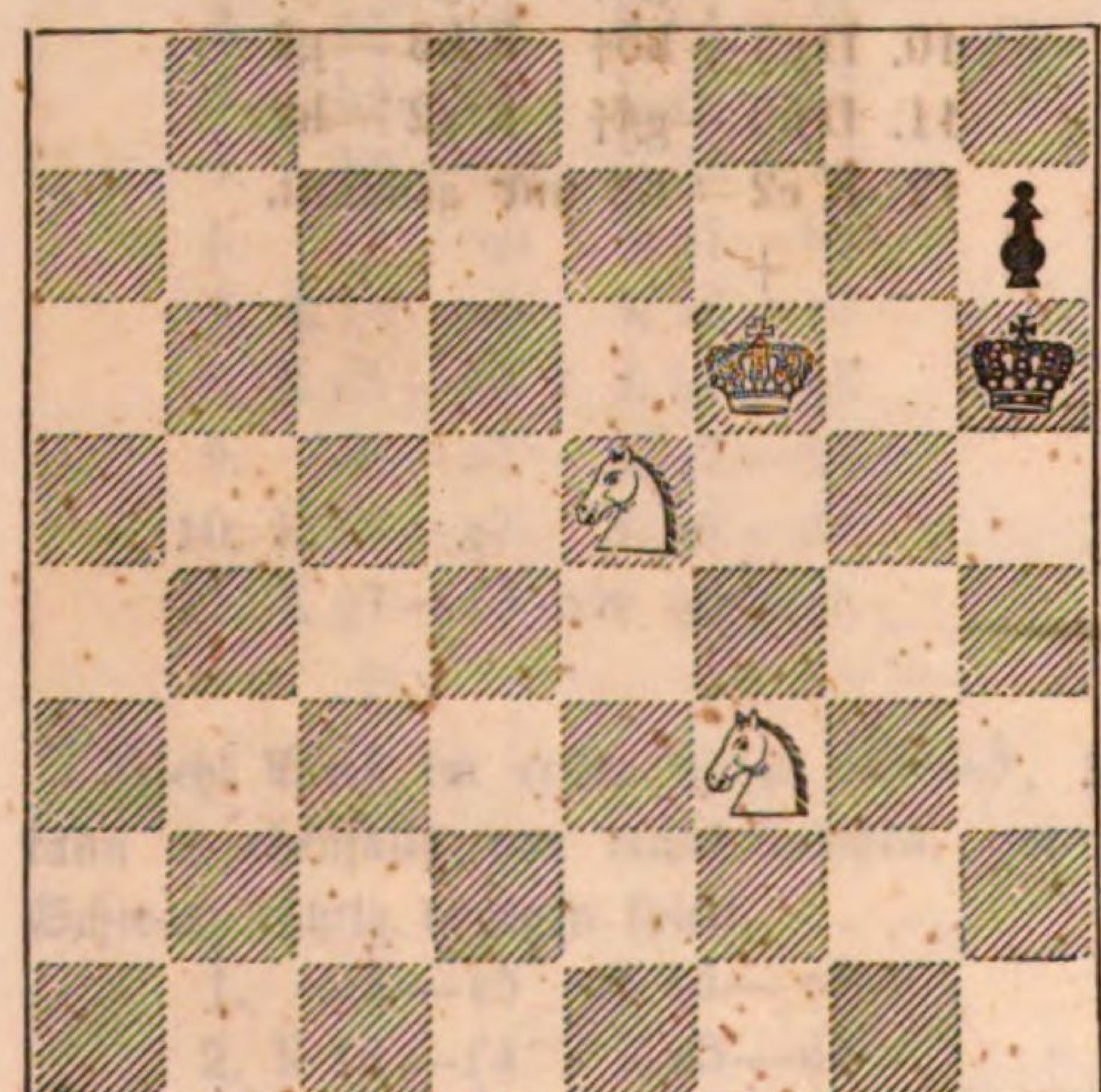
Der Springer gegen verschiedene Figuren.

Da bereits in den Abschnitten über König, Dame, Thurm und Laufer, von der Wirksamkeit des Springers gegen diese Steine gehandelt worden ist, so bleibt jetzt nur noch zu untersuchen, wie der Springer gegen Bauern zu führen sei.

§. 1. Beide Springer gegen König und Bauer.

No. I.

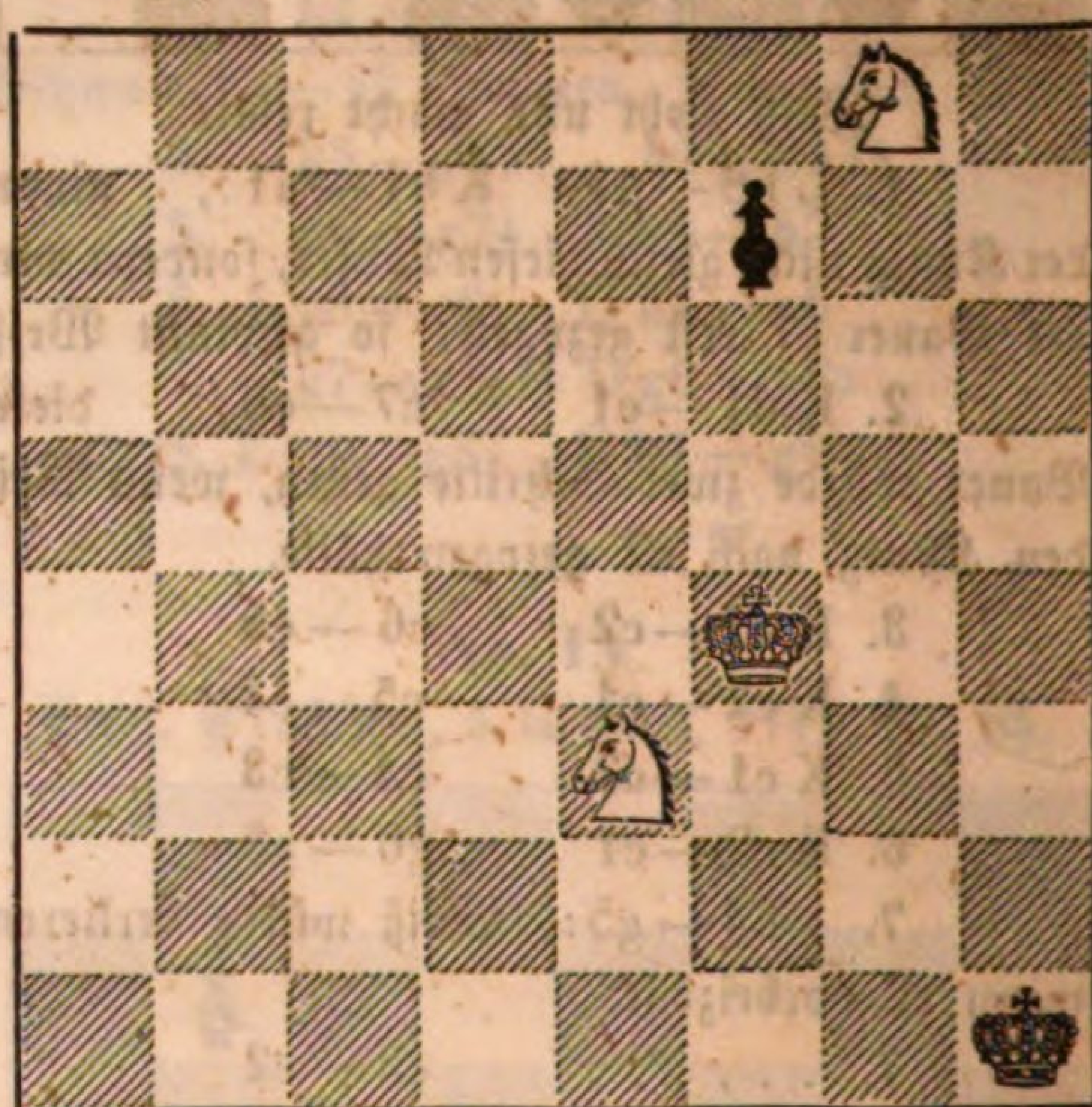
Vergl. Lolli, S. 386.



1. S e5—g4† K h6—h5
2. K f6—f5 h7—h6
3. S g4—f6‡ Mat.

No. II.

Vergl Chronicle 1841. Vol. I. S. 250.

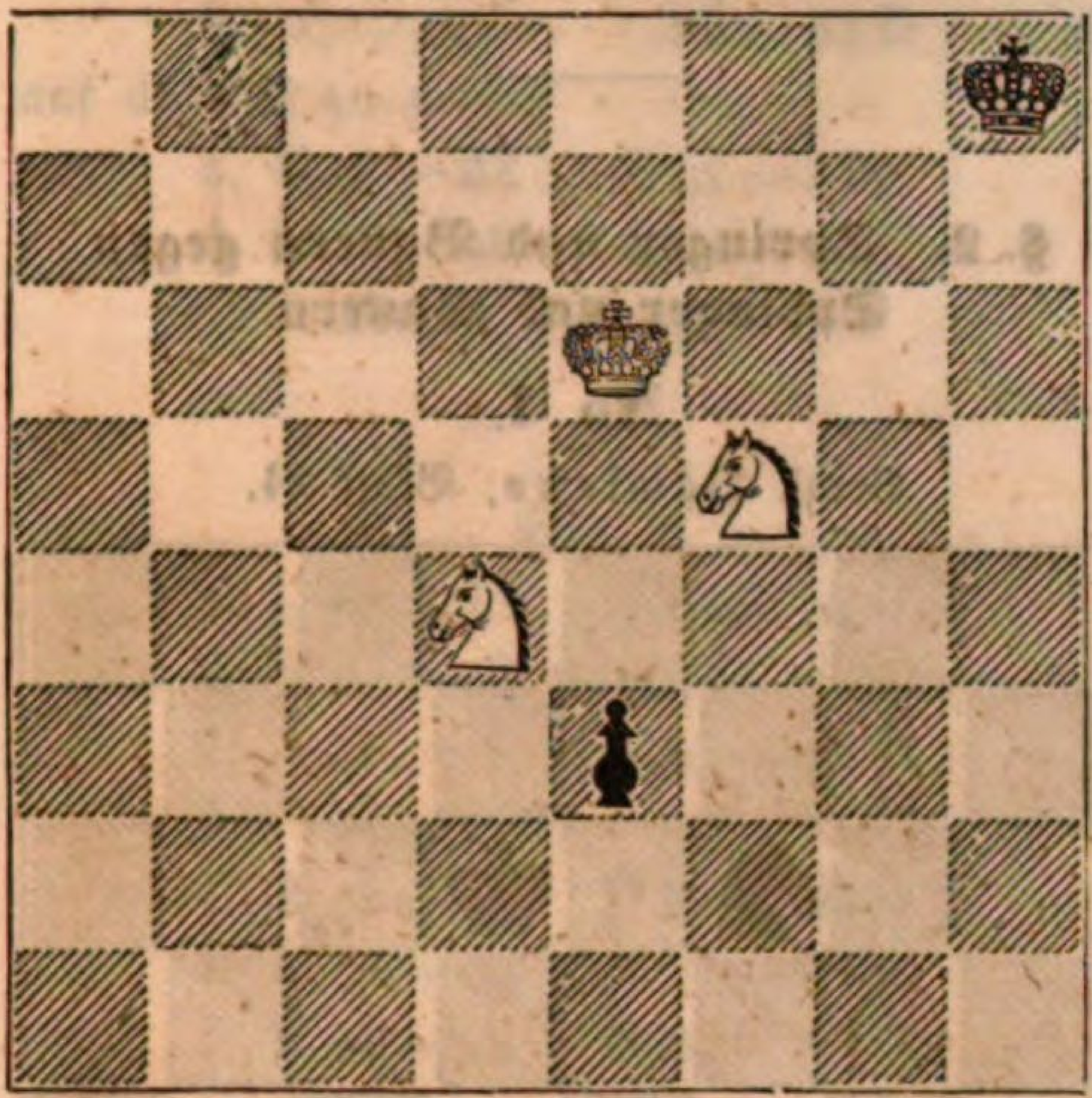


Spätestens in 12 Zügen macht Weiß mat.

1. S g8—f6 K h1—h2
2. K f4—g4 K h2—h1
3. K g4—h3 K h1—g1, hätte der König in den vorhergehenden Zügen anders gezogen, so würde er eher mat werden.
4. K h3—g3 K g1—h1
5. S f6—e4 f7—f5
6. S e4—f2† K h1—g1
7. S f2—h3† K g1—h1
8. S h3—f4 K h1—g1
9. S f4—e2† K g1—h1
10. S e3—f1 f5—f4†
11. K g3—f2 f4—f3
12. S e2—g3‡ Mat.

No. III.

Von Bledow (vergl. Mendheim, 1832, Nr. 81.)

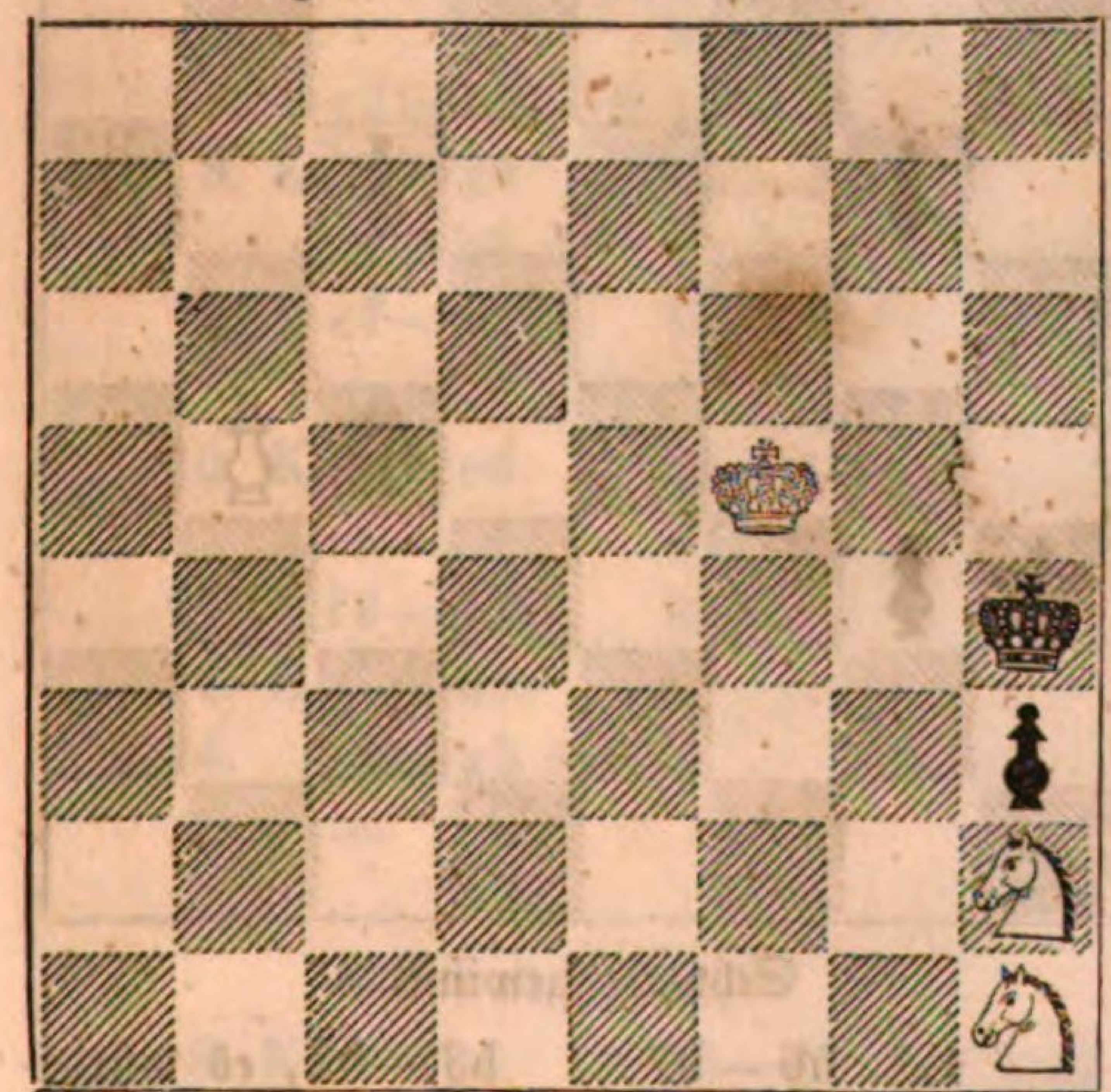


Weiß macht in 9 Zügen mat.

1. S d4 — e2 K h8 — g8, oder K h8 nach h7.
2. K e6 — e7 K g8 — h8, zieht der König nach h7, so zieht Weiß 3. K e7 — f7.
3. K e7 — f8 K h8 — h7
4. K f8 — f7 K h7 — h8
5. S e2 — f4 e3 — e2
6. S f4 — g6† K h8 — h7
7. S g6 — f8† K h7 — h8
8. S f5 — h4 e2 — e1
9. S h4 — g6‡ Mat.

No. IV.

Vergl. Chronicle Vol. I, S. 353.



Weiß zieht und gewinnt in 8 Zügen.

1. S h1 — f2 K h4 — h5
2. S f2 — g4, diesen Zug würde Weiß auch gethan haben, falls Schwarz vorher 1. K h4 — g3 gezogen hätte.

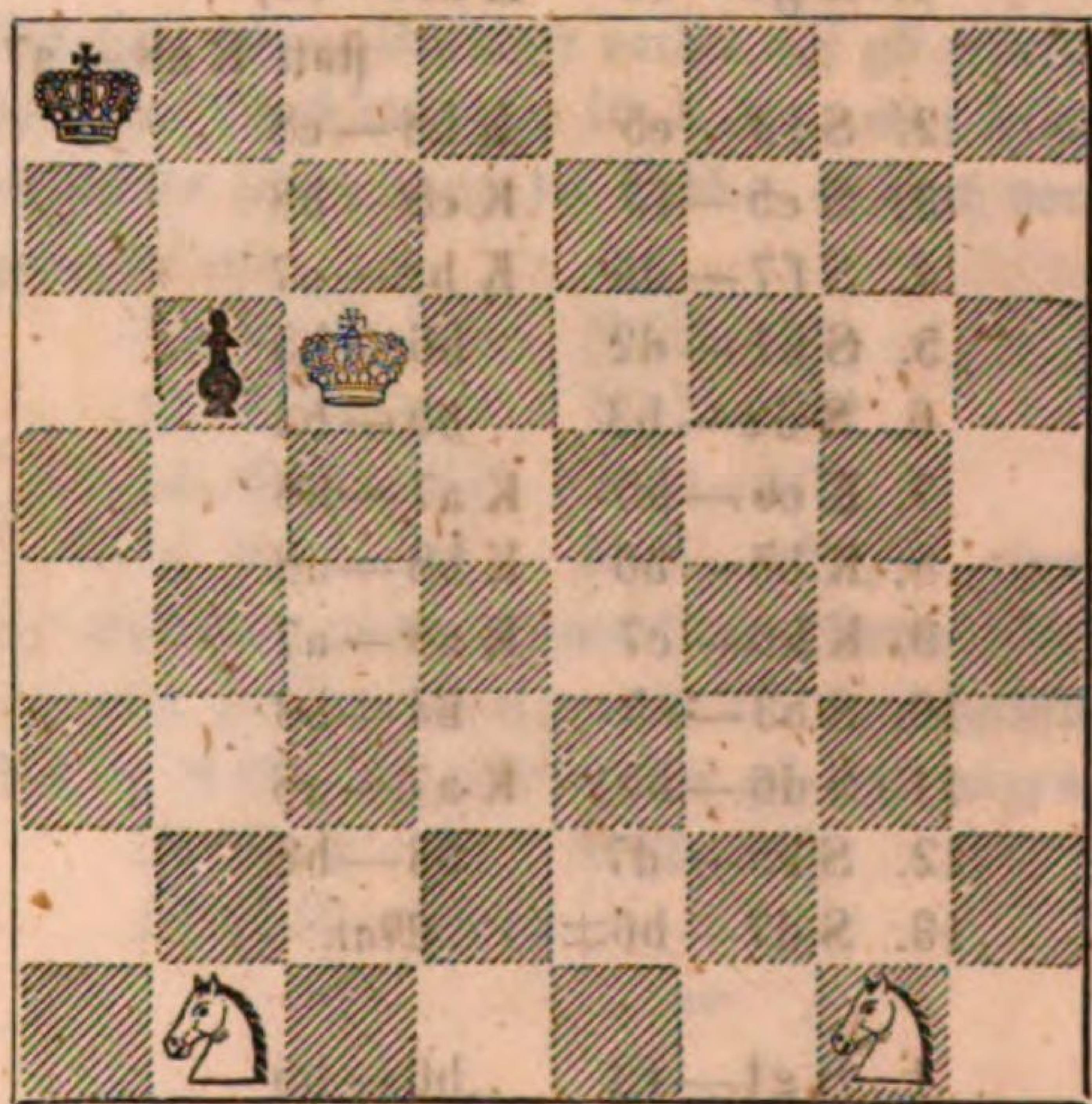
2. . . . . . . K h5 — h4
3. K f5 — g6 K h4 — g3
4. K g6 — g5 K g3 — g2
5. K g5 — f4 K g2 — g1
6. K f4 — g3 K g1 — h1
7. S h2 — f3 h3 — h2
8. S g4 — f2‡ Mat.

Weiß kann das Spiel auch noch auf eine andere Art gewinnen, braucht dann aber mehr Züge.

1. S h1 — f2 K h4 — g3
2. S f2 — g4 K g3 — h4
3. K f5 — g6 K h4 — g3
4. K g6 — g5 K g3 — g2
5. K g5 — f4 K g2 — h1
6. K f4 — f3, statt g3, wie vorher.
6. . . . . . . K h1 — g1
7. S g4 — e3 K g1 — h1
8. K f3 — e2 K h1 — g1
9. K e2 — e1 K g1 — h1
10. K e1 — f1 K h1 — h2:
11. K f1 — f2 K h2 — h1
12. S e3 — f1 h3 — h2
13. S f1 — g3‡ Mat.

No. V.

Vergl. Lolli S. 386.



Lolli sagt, daß ihm diese Stellung als Aufgabe vom Prof. Dr. Taruffi gegeben worden sei.

1. S g1 — f3 K a8 — a7 oder A.
2. S b1 — d2 K a7 — a6

3. S d2 — b3 b6 — b5 oder B.
4. S f3 — d4 K a6 — a7
5. K c6 — c7 K a7 — a8, hätte

Schwarz den Bauer vorgezogen, so spielte Weiß im 6ten Zuge S b3 — c5.

6. S b3 — c5 K a8 — a7
7. S d4 — c6† K a7 — a8
8. S c5 — d7 b5 — b4
9. S d7 — b6‡ Mat.

B.

1. S g1 — f3 K a8 — a7
2. S b1 — d2 K a7 — a6
3. S d2 — b3 K a6 — a7, statt b6 — b5.
4. K c6 — c7 K a7 — a6
5. S f3 — d4 K a6 — a7
6. K c7 — c8 K a7 — a6
7. K c8 — b8 b6 — b5
8. K b8 — c7 b5 — b4
9. K c7 — c6 K a6 — a7
10. S d4 — b5† K a7 — a6
11. S b5 — d6 K a6 — a7
12. S b3 — c5 K a7 — b8
13. K c6 — b6 b4 — b3
14. S c5 — a6† und gewinnt.

\+ —

A.

1. S g1 — f3 K a8 — b8, statt K a8 — a7
2. S f3 — e5 K b8 — c8
3. S e5 — f7 K c8 — b8
4. S f7 — d6 K b8 — a7
5. S b1 — d2 b6 — b5
6. S d2 — b3 b5 — b4
7. K c6 — b5 K a7 — b8
8. K b5 — b6 K b8 — a8
9. K b6 — c7 K a8 — a7
10. S b3 — c5 b4 — b3
11. S d6 — b5† K a7 — a8
12. S c5 — d7 b3 — b2
13. S d7 — b6‡ Mat.

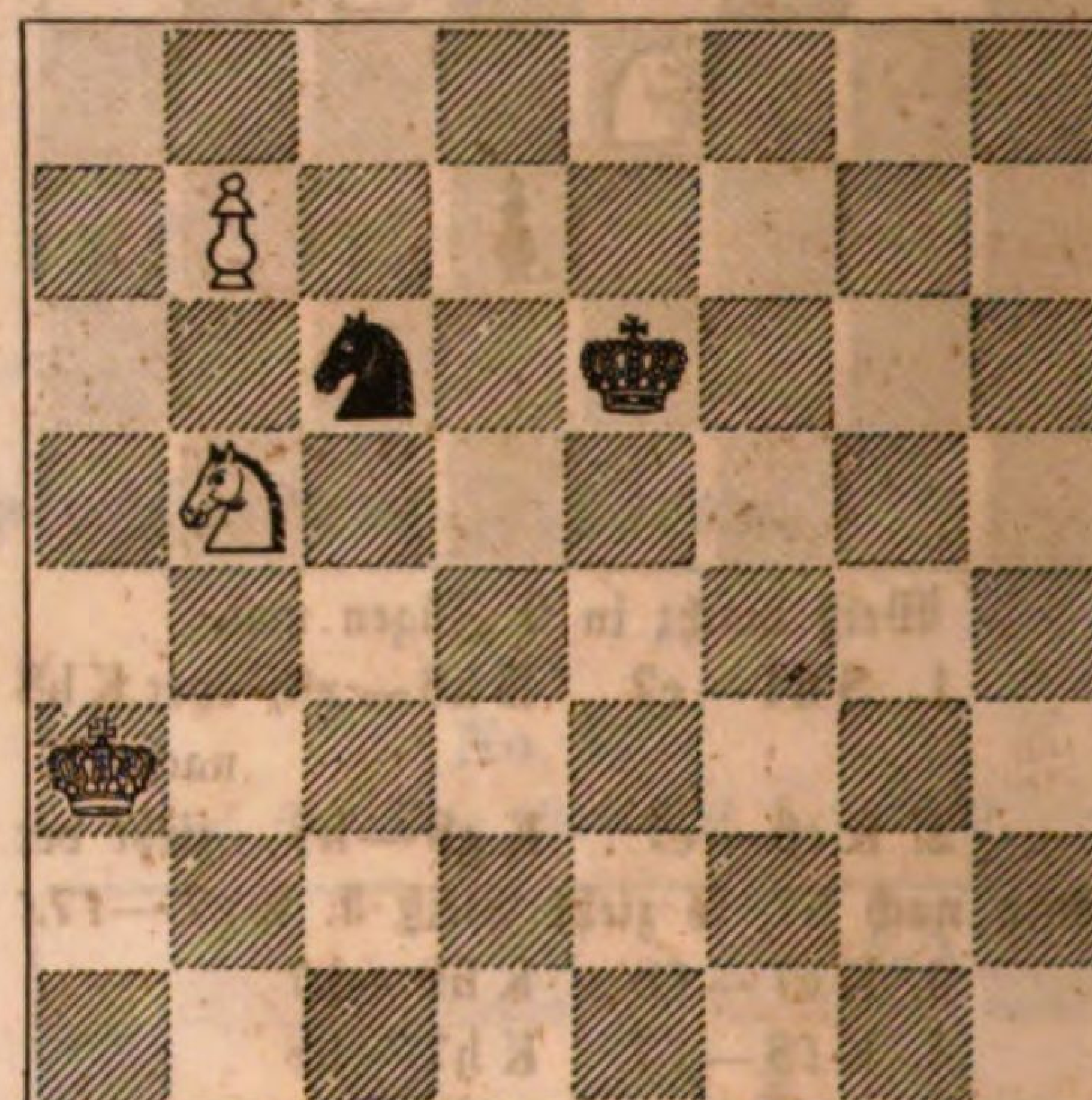
1. S g1 — f3 b6 — b5
2. S b1 — d2 b5 — b4
3. S d2 — b3 K a8 — a7
4. K c6 — c7 K a7 — a6
5. S f3 — d4 K a6 — a7
6. S b3 — c5 b4 — b3
7. S d4 — c6† K a7 — a8
8. Weiß giebt in zwei Zügen mat.

---

§. 2. Springer und Bauern gegen Springer und Bauern.

No. I.

Vergl. Damiano, Blatt 24.

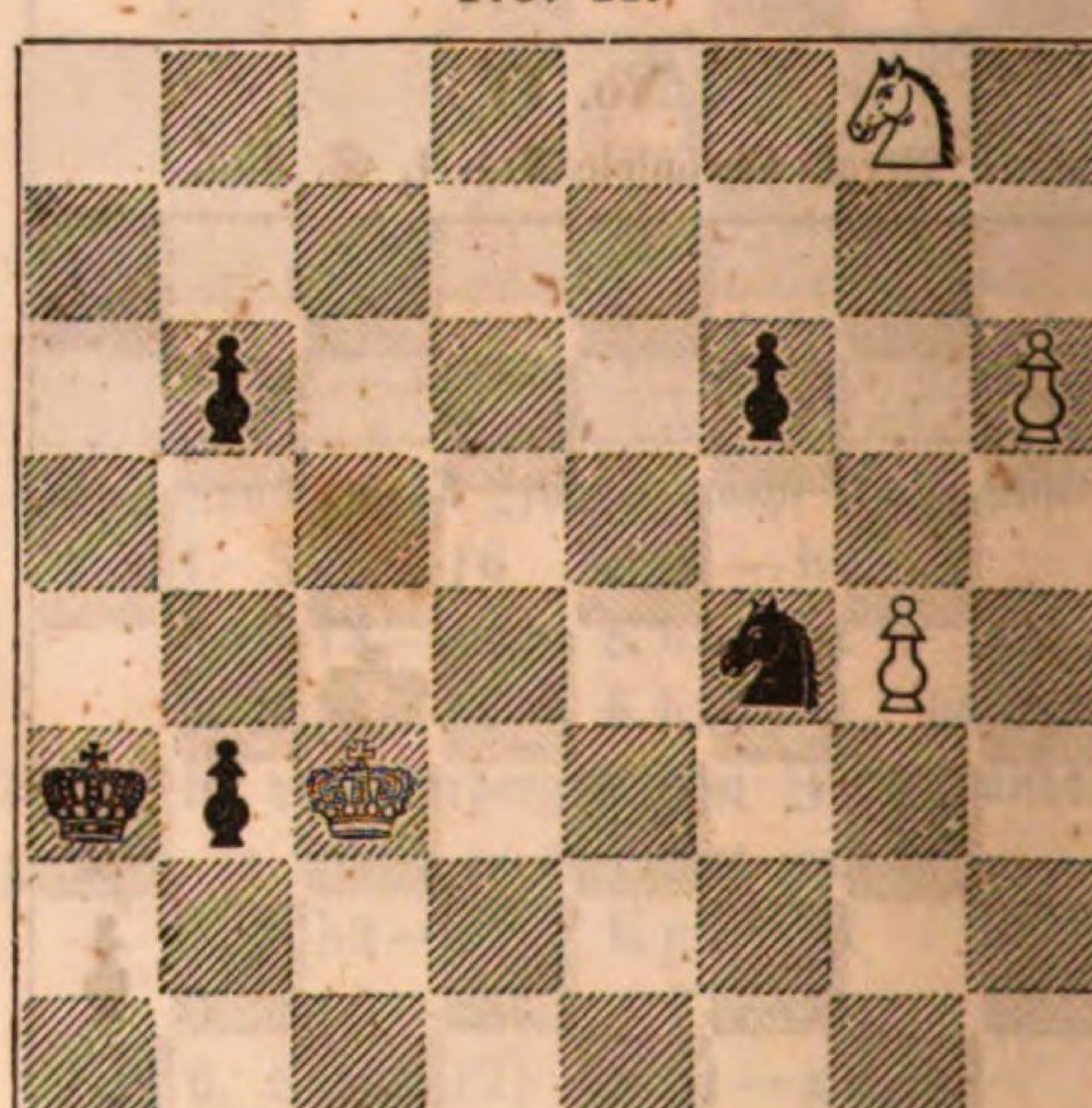


Wenn Weiß am Zuge ist, so gewinnt Weiß.

1. S b5 — d4† S c6 — d4:
2. b7 — b8 D und gewinnt.

\+ —

No. II.



Schwarz gewinnt.

1. h6 — h7 b3 — b2, es würde nur remis sein, wenn Schwarz 1. S f4 — g6 gezogen hätte, welches nachher ausgeführt werden wird.

2. h7—h8D, oder Kc3—c2, aber immer wird Schwarz gewinnen.
2. . . . . . . b2—b1D, droht auf d3 mat zu geben.
3. Kc3—d2 Db1—d3†
4. Kd2—c1 Sf4—e2‡
Mat.

oder:
1. h6—h7 b3—b2
2. Kc3—c2, statt h7—h8, wie vorher.
2. . . . . . . Ka3—a2
3. h7—h8D b2—b1D†
4. Kc2—c3 Db1—d3†
5. Kc3—b4 Sf4—d5†
6. Kb4—a4 Dd3—c4‡
Mat.

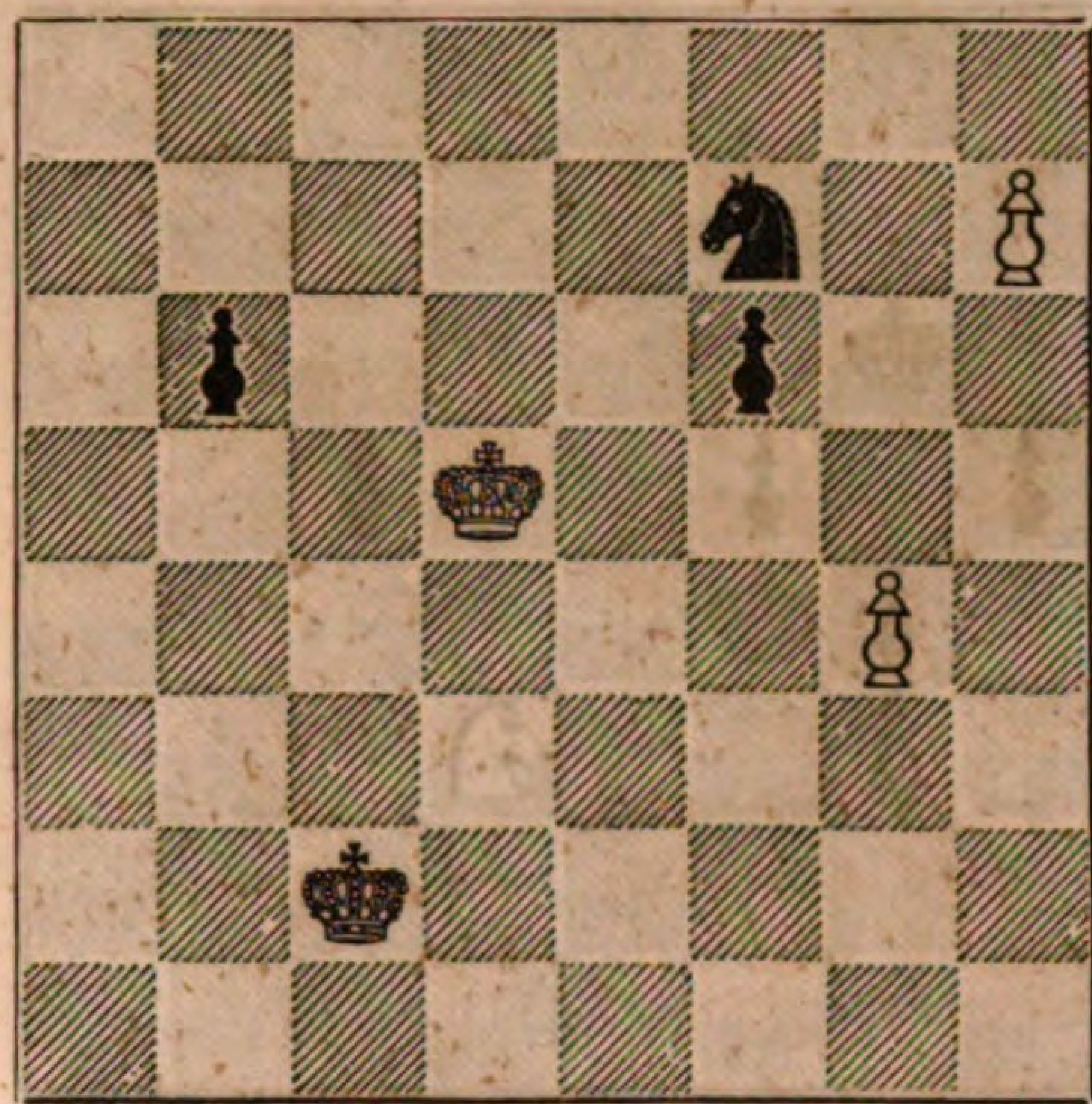
1. h6—h7 Sf4—g6, besser wäre b3—b2, wie eben gezeigt ist.
2. Sg8—e7 Sg6—h8
3. Se7—d5 b3—b2, hätte Schwarz hier Ka3—a2 gezogen, so ging Weiß 4. Kc3—d2, um nachher den Springer auf c3 bringen zu können, oder mit dem Könige nach c1 und b1 zu gehen.
4. Kc3—c2 Ka3—a2
5. Sd5—c3† Ka2—a1
6. Kc2—b3, ginge Weiß hier mit dem Springer nach b1, so würde er durch das Vorrücken des Bauers b6 verlieren.
6. . . . . . . b2—b1D†
7. Sc3—b1: Ka1—b1:
8. Kb3—c4 Kb1—c2, oder Sh8—f7 (s. Veränderung I.)
9. Kc4—d5 b6—b5, oder Sh8—f7 (s. Veränderung II.)
10. Kd5—e6 b5—b4
11. Ke6—f6: b4—b3
12. Kf6—g7 b3—b2
13. Kg7—h8: b2—b1D
14. g4—g5 ꝛc.
= =

Veränderung I.

8. Kb3—c4 Sh8—f7, statt Kc2.
9. Kc4—b5 Kb1—c2
10. Kb5—b6: Kc2—d3
11. Kb6—c6 Kd3—e4
12. Kc6—d7 Ke4—e5
13. Kd7—e7 Sf7—h8
14. Ke7—f8 Ke5—e6
15. Kf8—g7 Sh8—f7
16. h7—h8D Sf7—h8:
17. Kg6—h8: ꝛc.
= =

Veränderung II.

8. Kb3—c4 Kb1—c2
9. Kc4—d5 Sh8—f7



Es scheint nun für Weiß ein guter Zug zu sein, g4—g5 zu thun, aber wir werden nachher zeigen, daß Schwarz darauf gewinnen würde.
10. Kd5—e6 Sf7—g5†, hätte Schwarz seinen Springer vorher auf g6 gestellt, so könnte Weiß ebenfalls 10. Kd5—e6 spielen, es würde jedoch dann 10. Kd5—e4 noch vorzuziehen sein.
11. Ke6—f6: Sg5—h7:
12. Kf6—g6 Sh7—f8†
13. Kg6—f7 Sf8—d7
14. Kf7—e6 Sd7—c5†, ginge der Springer nach f8 zurück, so könnte Weiß ebenfalls mit dem Könige nach f7 zurückgehen. Auf 14. Sd7—b8 würde aber g4—g5 folgen.
15. Ke6—d5 Kc2—d3
16. Kd5—c6 ꝛc.
= =

Anhang zu Veränderung II.

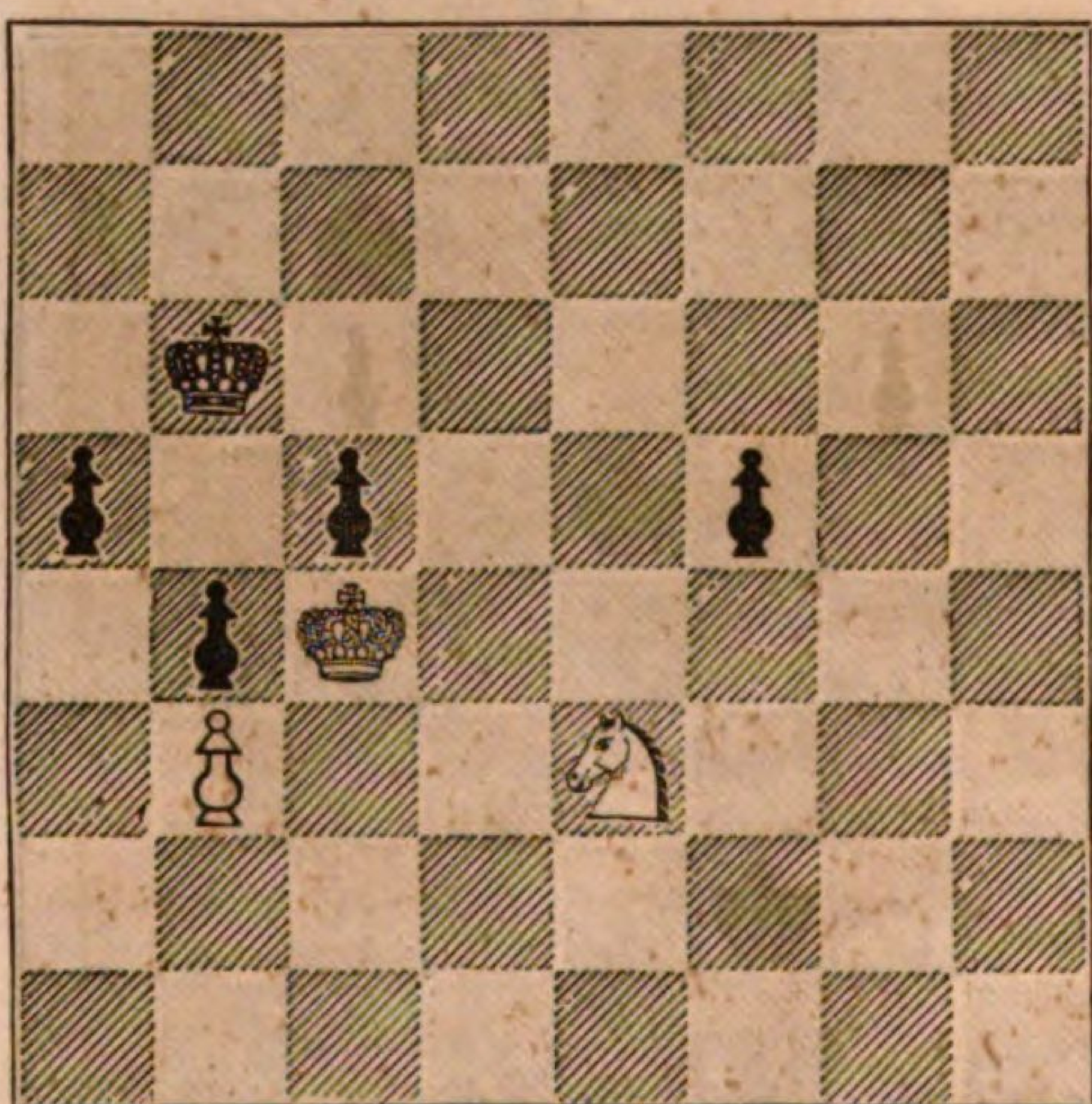
10. g4—g5, statt Kd5—e6.
10. . . . . f6—g5:
11. Kd5—e6 Sf7—h8
12. Ke6—f6 g5—g4

13. Kf6—g7 g4—g3
14. Kg7—h8: g3—g2
15. Kh8—g7 g2—g1D† und
= +
Schwarz gewinnt durch den Bauer h6.

§. 3. König, Springer und Bauern, gegen König und Bauern.

No. I.

Vergl. Ponziani, S. 201.



Weiß zieht und gewinnt.

1. Se3—d5†, würde Weiß den Bauer f5 nehmen, so macht Schwarz durch 1. a5—a4 remis.

1. . . . . Kb6—a6, geht der König nach c6, so folgt 2. Sd5—f4, um nachher Sf4—d3 zu ziehen, wodurch Weiß dieselbe Stellung erlangt, als wäre Schwarz 1. Kb6—a6 gegangen.

2. Sd5—c7† Ka6—b6
3. Sc7—e6 Kb6—a6 oder (A).
4. Se6—c5†, diesen Bauer hätte Weiß auch genommen, wenn Schwarz 3. Kb6—c6 gezogen hätte.
4. . . . . Ka6—b6
5. Kc4—d5 f5—f4
6. Sc5—a4† Kb6—c7
7. Kd5—e4 und gewinnt.
+ —

(A)

1. Se3—d5† Kb6—a6
2. Sd5—c7† Ka6—b6
3. Sc7—e6 a5—a4, statt Kb6—a6.
4. b3—a4: Kb6—a5
5. Se6—c5: f5—f4
6. Kc4—b3 f4—f3
7. Sc5—e4 Ka5—a6
8. Kb3—b4: Ka6—b6
9. a4—a5† Kb6—a6
10. Kb4—a4 Ka6—a7
11. Ka4—b5 Ka7—b7
12. a5—a6† Kb7—a7
13. Kb5—a5 Ka7—a8 oder b8. (Veränderung)
14. Ka5—b6 Ka8—b8
15. a6—a7† Kb8—a8
16. Sc4—c5 f3—f2
17. Sc5—a6 f2—f1D
18. Sa6—c7†† Mat.

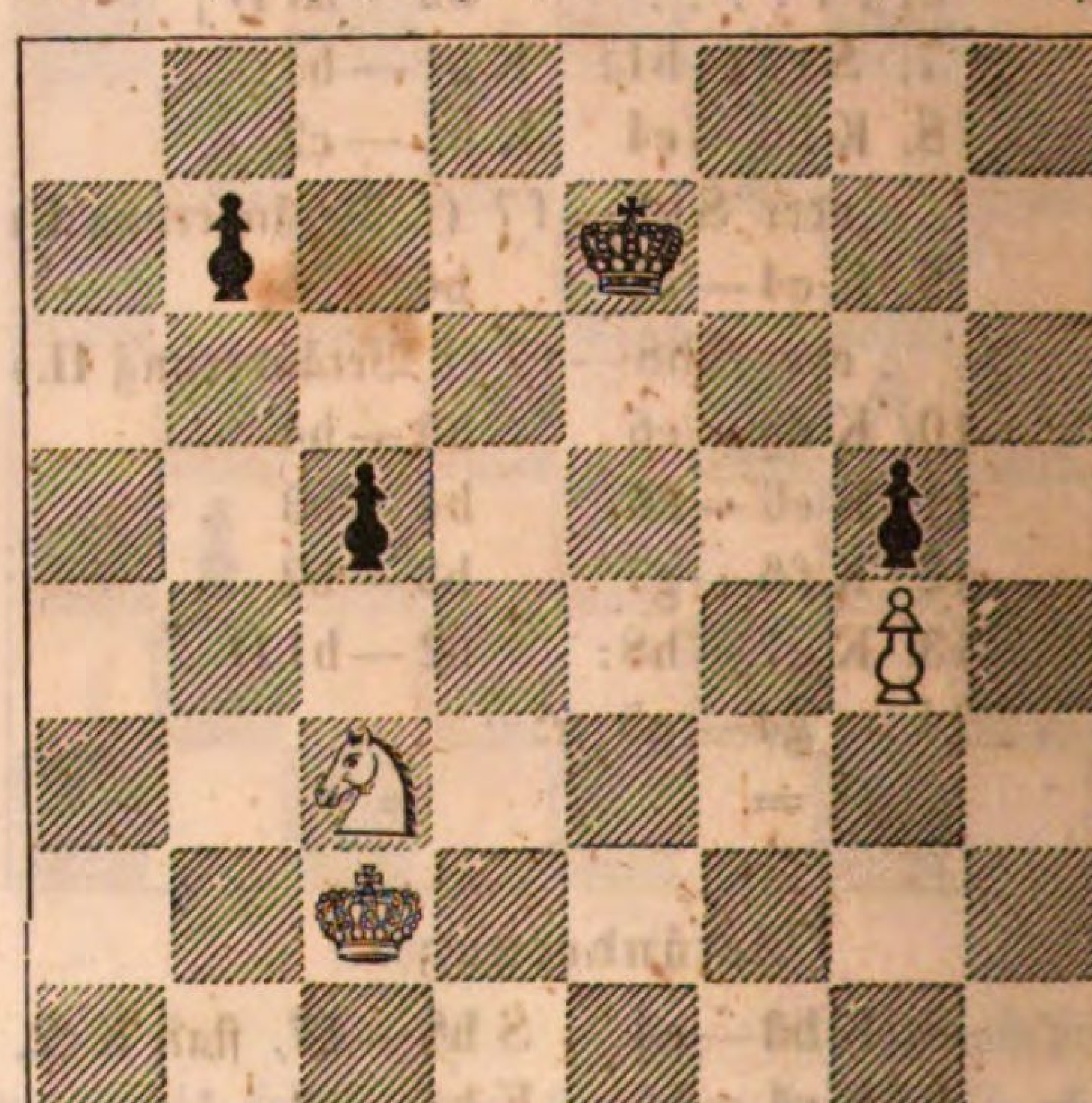
Veränderung.

Weiß: Ka5, Se4, Bauer a6.
Schwarz: Ka7, Bauer f3.

13. . . . . . . Ka7—b8, statt a8.
14. Ka5—b6 Kb8—a8
15. Se4—c5 f3—f2
16. Sc5—e6 f2—f1D
17. Se6—c7† Ka8—b8
18. a6—a7† Kb8—c8
19. a7—a8D† Kc8—d7
20. Da8—e8† Kd7—d6
21. De8—e6‡ Mat.

No. II.

Von Kieseritzky (vgl. Palamède, 1842, S. 141)



Weiß gewinnt in dieser Position, wenn er den ersten Zug hat.

1. S c3—e4, nach diesem Zuge ist das Spiel remis; es mußte Weiß den König ziehen.

1. . . . . K e7—e6
2. S e4—c5‡, oder (A).
2. . . . . K e6—e5
3. S c5—d7† K e5—e6
4. S d7—f8† K e6—f7
5. S f8—g6 K f7—f6 und das

= =

Spiel muß offenbar unentschieden bleiben.

(A)

1. S c3—e4 K e7—e6
2. S e4—g5‡, statt S e4—c5‡
2. . . . . K e6—e5
3. S g5—f3† K e5—f4
4. g4—g5 K f4—f5
5. K c3—d3 b7—b5; das Spiel

= =

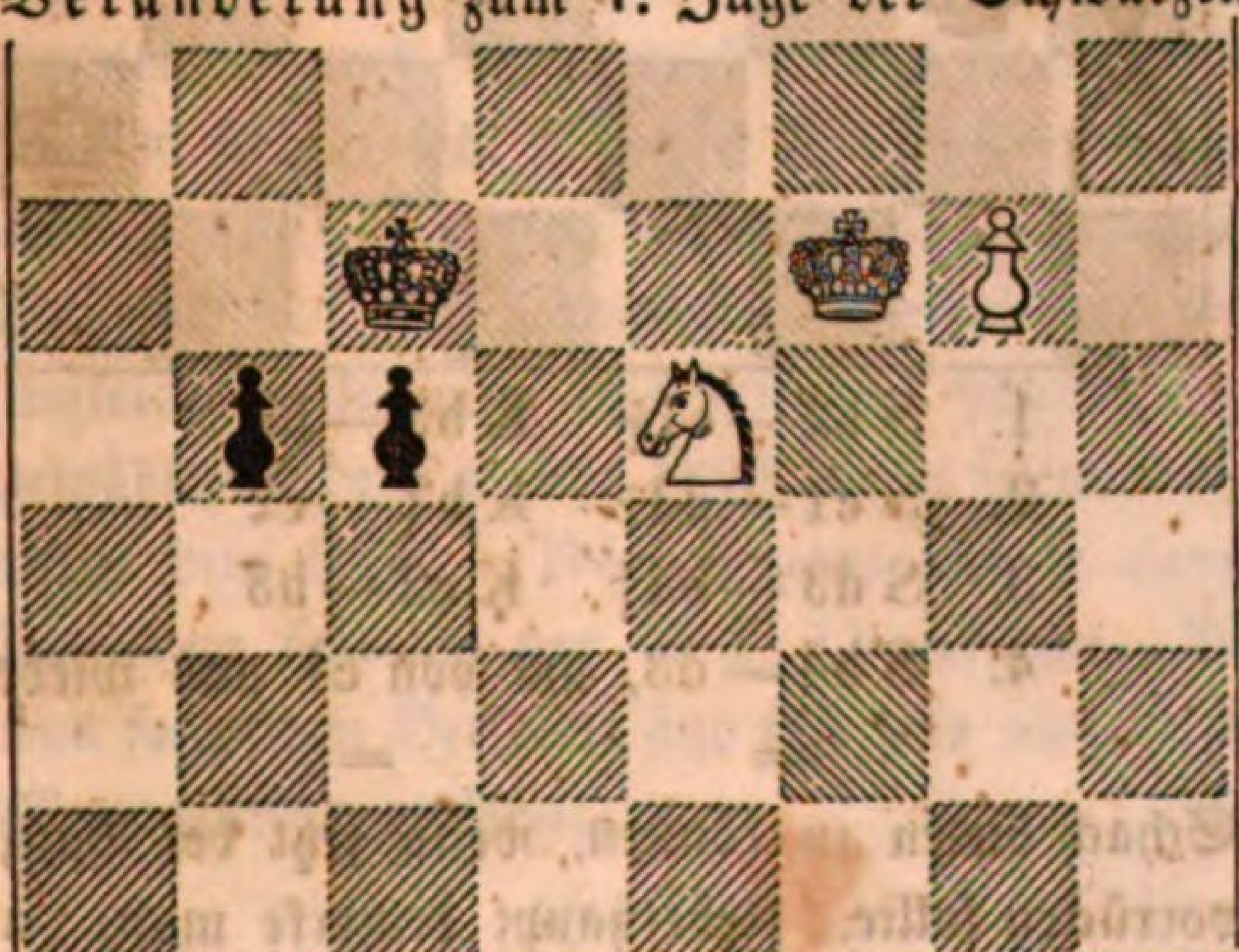
ist remis.

Um zu gewinnen, muß Weiß auf folgende Art spielen:

1. K c2—d3 K e7—e6
2. K d3—e4 K e6—d6
3. K e4—f5 c5—c4
4. K f5—g5: K d6—c5
5. K g5—f5 b7—b5
6. g4—g5 b5—b4
7. S c3—e4† K c5—b5; ginge der König nach b6, so folgt 8. K f5—f4; auf 7. K c5—c6 zieht Weiß 8. g5—g6 und gewinnt; über 7. K c5—d4 sehe man die Veränderung.
9. S e4—d6† K b5—c5
9. S d6—c4: K c5—c4:
10. g5—g6 b4—b3
11. g6—g7 b3—b2
12. g7—g8D† und gewinnt.

\+ —

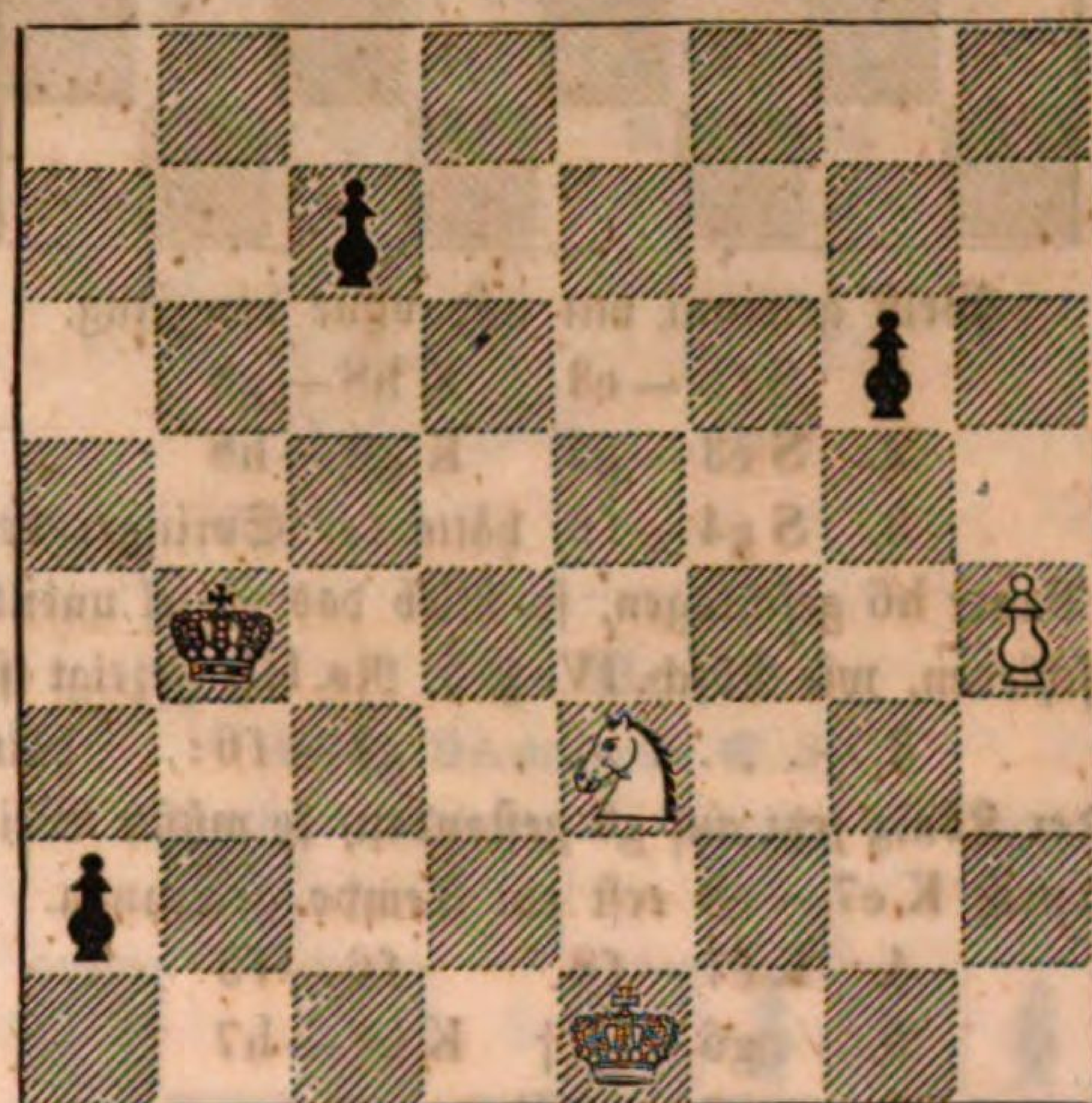
Veränderung zum 7. Zuge der Schwarzen.



7. . . . . K c5—d4
8. g5—g6 b4—b3
9. g6—g7 b3—b2
10. g7—g8D b2—b1D, hätte nun Schwarz den Bauer c4 auf c1 zur Dame gemacht, so würde Weiß auf d8 Schach bieten und nachher die Dame erobern.
11. D g8—d8† K d4—e3
12. D d8—d2† K e3—f3
13. D d2—f2‡ Mat.

No. III.

Vergl. Lolli S. 608.

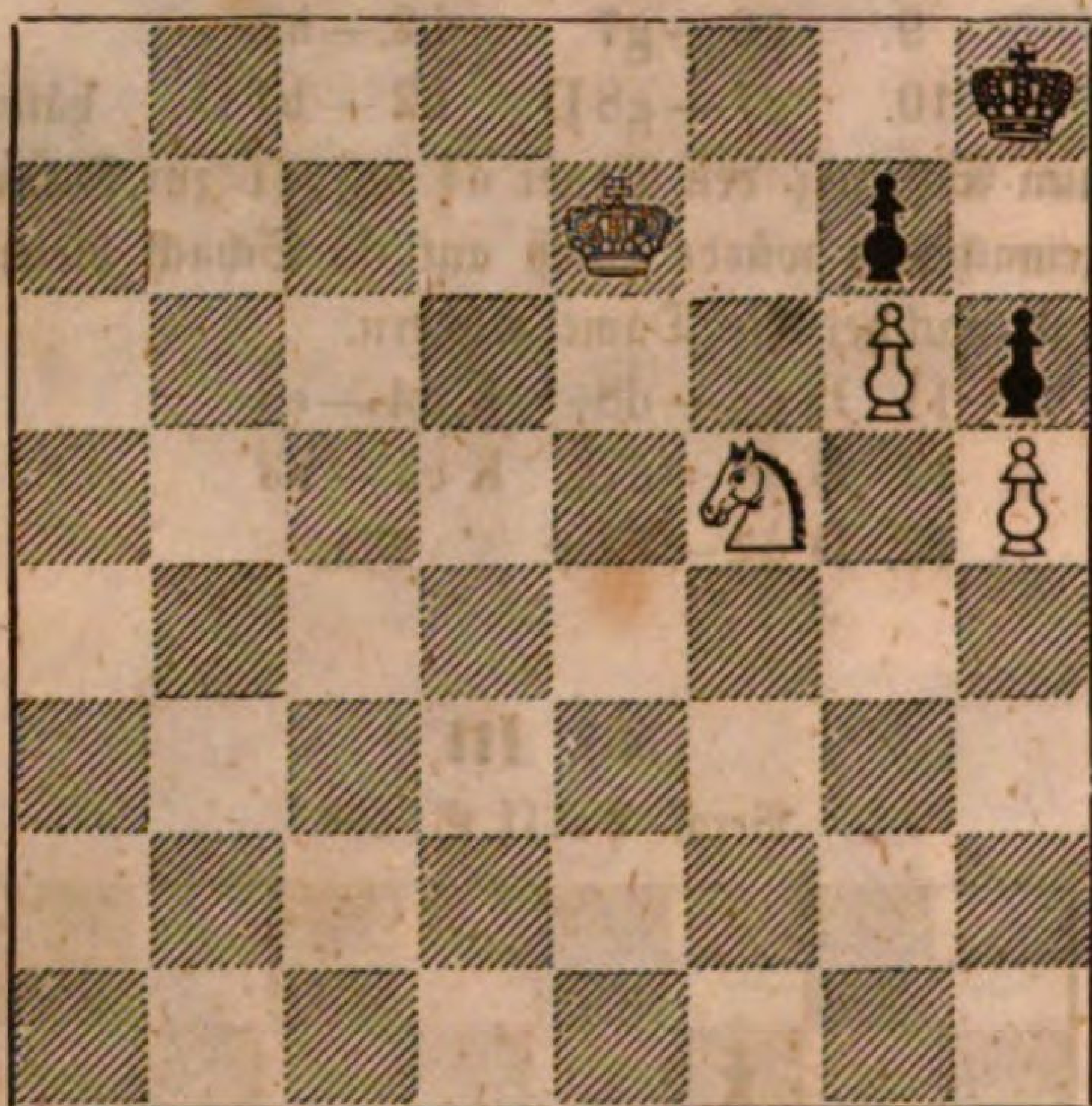


Weiß zieht und das Spiel bleibt unentschieden.

1. S e3—c2† K b4—c3
2. S c2—a1 K c3—b2
3. K e1—d2 K b2—b1
4. K d2—c3 K b1—c1
5. S a1—c2 K c1—b1
6. S c2—a1 und das Spiel muß unentschieden bleiben. Es kann jedoch Schwarz leicht einen Fehler machen, nämlich:
6. . . . . K b1—a1:
7. K c3—c2 c7—c6, falsch; c7—c5 ist der richtige Zug.
8. K c2—c1 c6—c5
9. K c1—c2 c5—c4
10. K c2—c1 c4—c3
11. K c1—c2 g6—g5
12. h4—h5 g5—g4
13. h5—h6 g4—g3
14. h6—h7 g3—g2
15. h7—h8D g2—g1 D
16. D h8—c3:‡ Mat.

No. IV.

Vergl. Lolli S 555.



Weiß gewinnt mit und ohne den Zug.

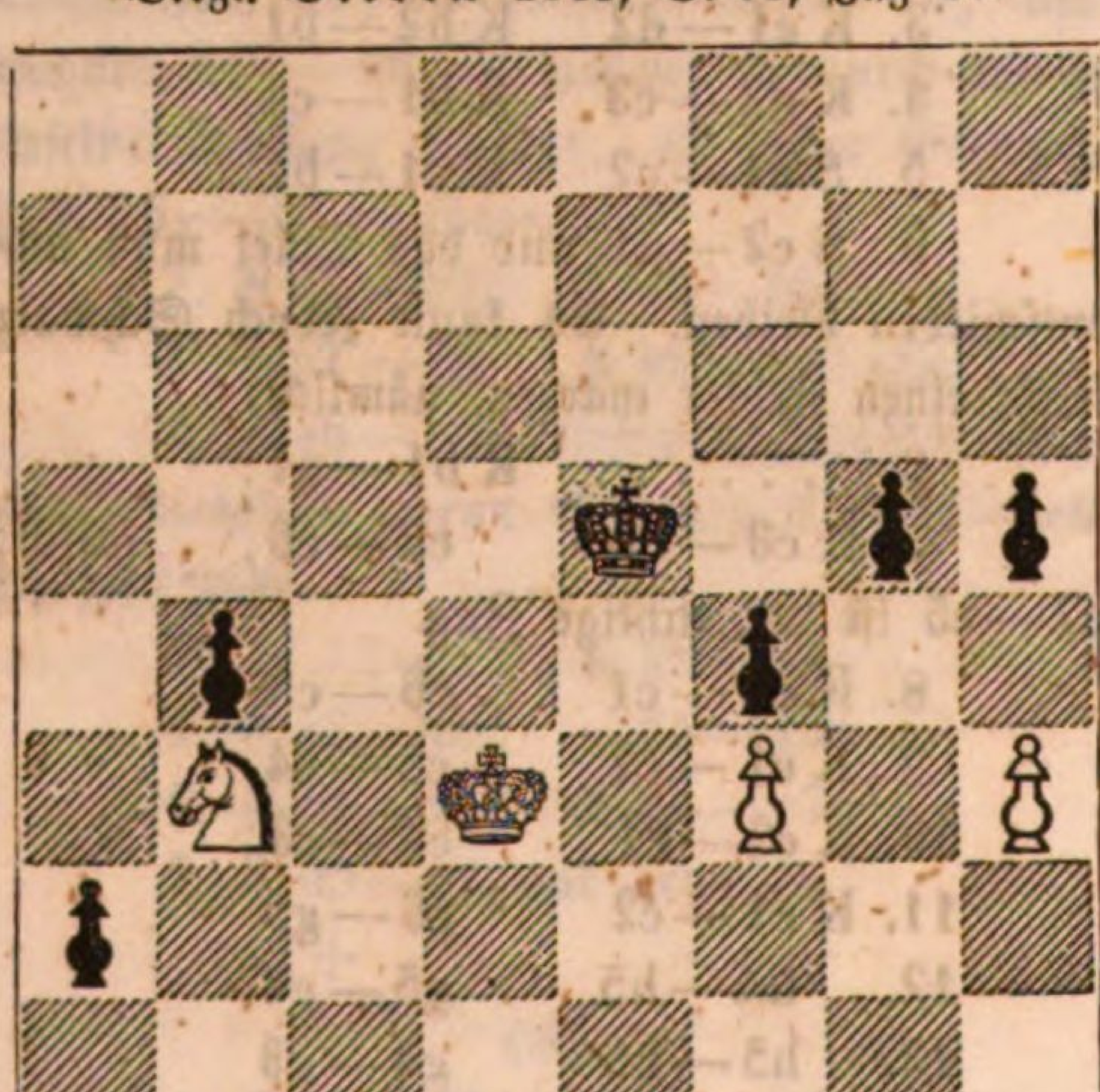
1. Sf5—e3 Kh8—g8
2. Se3—g4 Kg8—h8
3. Sg4—f6, hätte der Springer den Bauer h6 geschlagen, so blieb das Spiel unentschieden, wie Abschn. IV. §. 5. No. III. gezeigt ist.

3. . . . . . . g7—f6:, hätte der König jetzt auf g8 gestanden, so müßte Weiß durch Ke7—e8 erst ein Tempo gewinnen.

4. Ke7—f8 f6—f5
5. g6—g7† Kh8—h7
6. g7—g8D‡ Mat.

No. V.

Vergl. Bledow 1843, S. 95, Zug 48.



Schwarz gewinnt.

1. Kd3—c4 oder Kd3—e2 (A).

1. . . . . . . g5—g4
2. f3—g4: Ke5—e4
3. g4—g5 f4—f3
4. g5—g6 f3—f2
5. Sb3—d2† Ke4—f4
6. g6—g7 f2—f1D†
7. Sd2—f1: a2—a1D
8. g7—g8D Da1—a2† und gewinnt.

— +

(A)

1. Kd3—e2 Ke5—f6
2. Ke2—d3, geht der König nach f2, so zieht Schwarz 2. Kf6—f5 und geht, wenn der Spr. ihm aus d4 Schach bietet, auf a1 zu.

2. . . . . . . g5—g4
3. f3—g4: h5—g4:
4. h3—g4: Kf6—g5
5. Kd3—e2 Kg5—g4:
6. Ke2—f2 f4—f3
7. Sb3—a1 Kg4—f4
8. Sa1—b3 Kf4—e4
9. Kf2—f1 Ke4—d5
10. Kf1—f2 Kd5—c4 und muß gewinnen.

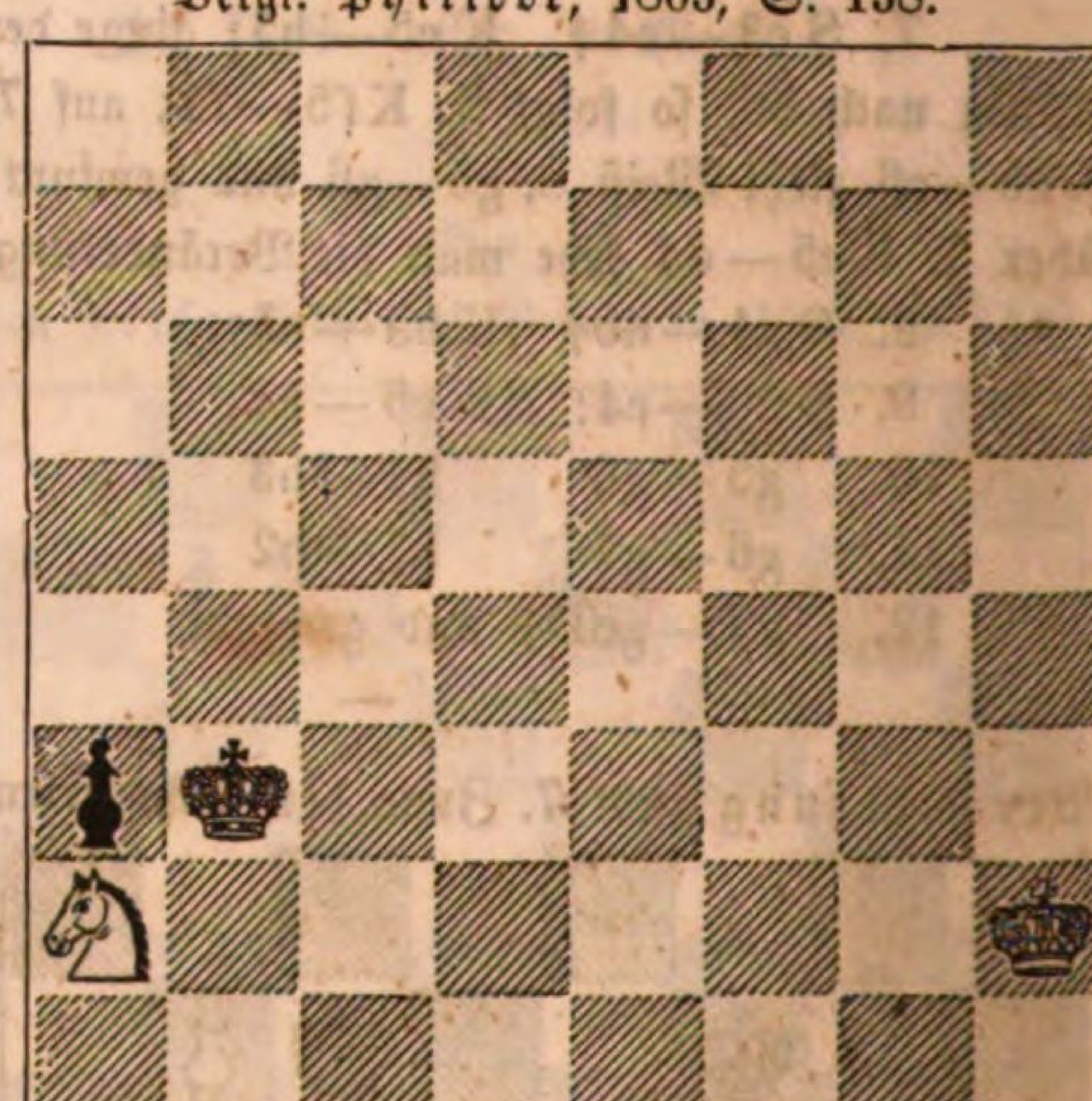
— +

---

§. 4. König und Springer, gegen König und Bauer.

No. I.

Vergl. Philidor, 1803, S. 138.



1. Sa2—c1† Kb3—b2
2. Sc1—d3† Kb2—c2
3. Sd3—b4† Kc2—b3
4. Sb4—d3, um von c1 aus wieder

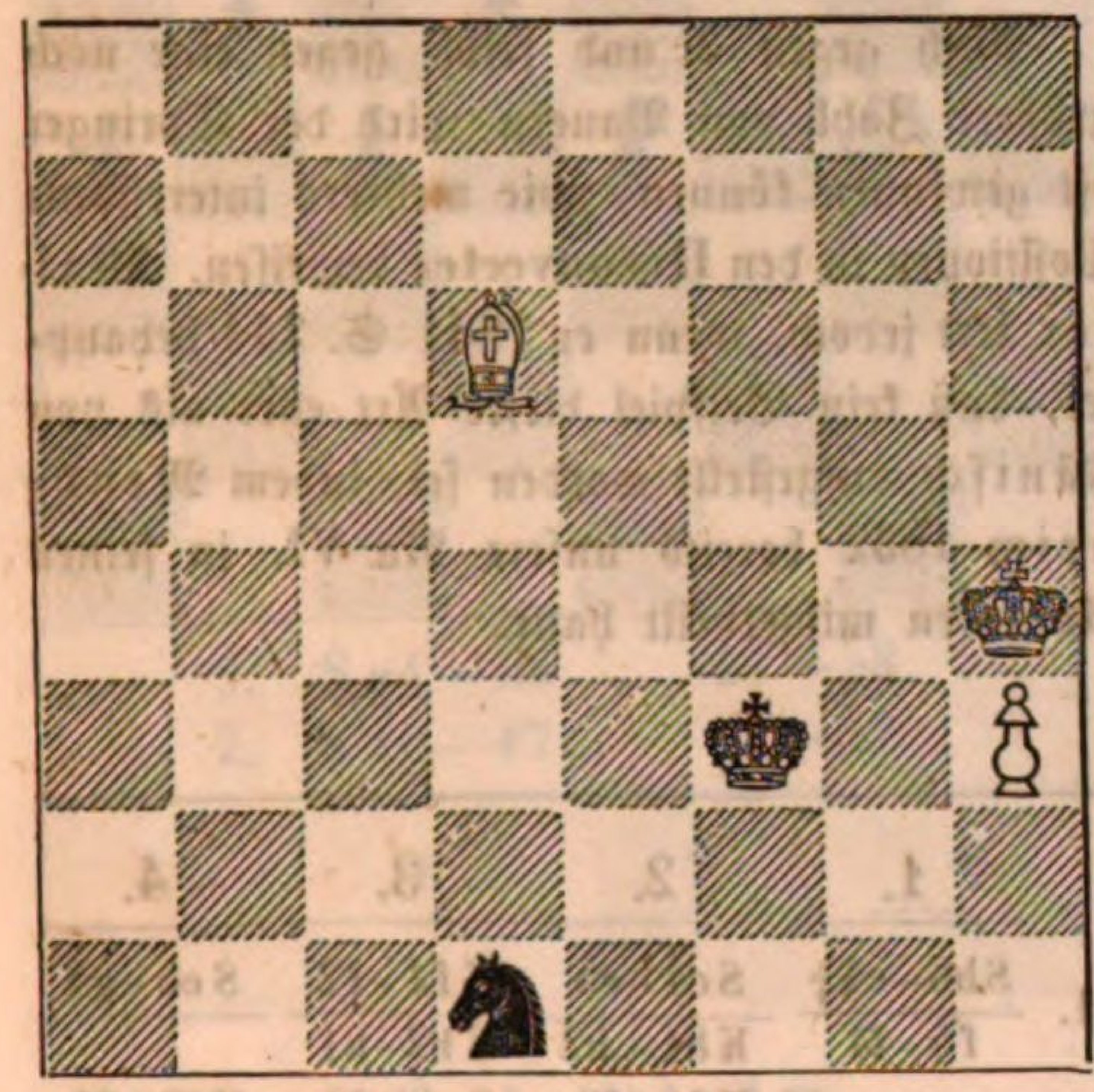
= =

Schach bieten zu können, wenn jetzt der Bauer vorrücken sollte. Ueberhaupt bemerke man, daß

wenn in ähnlichen Stellungen der Springer nicht unmittelbar Schach geben kann, er stets ein Feld findet, um dann im zweiten Zuge mit Schach zugleich den vorgerückten Bauer anzugreifen.

No. II.

Von L. Bledow.



1. Kh4—g5 Sd1—f2
2. h3—h4 Sf2—e4†
3. Kg5—g6. Es mag nun Schwarz
+ —

den Laufer nehmen oder Kf3—g4 ziehen, immer wird Weiß durch 4. h4—h5 gewinnen.

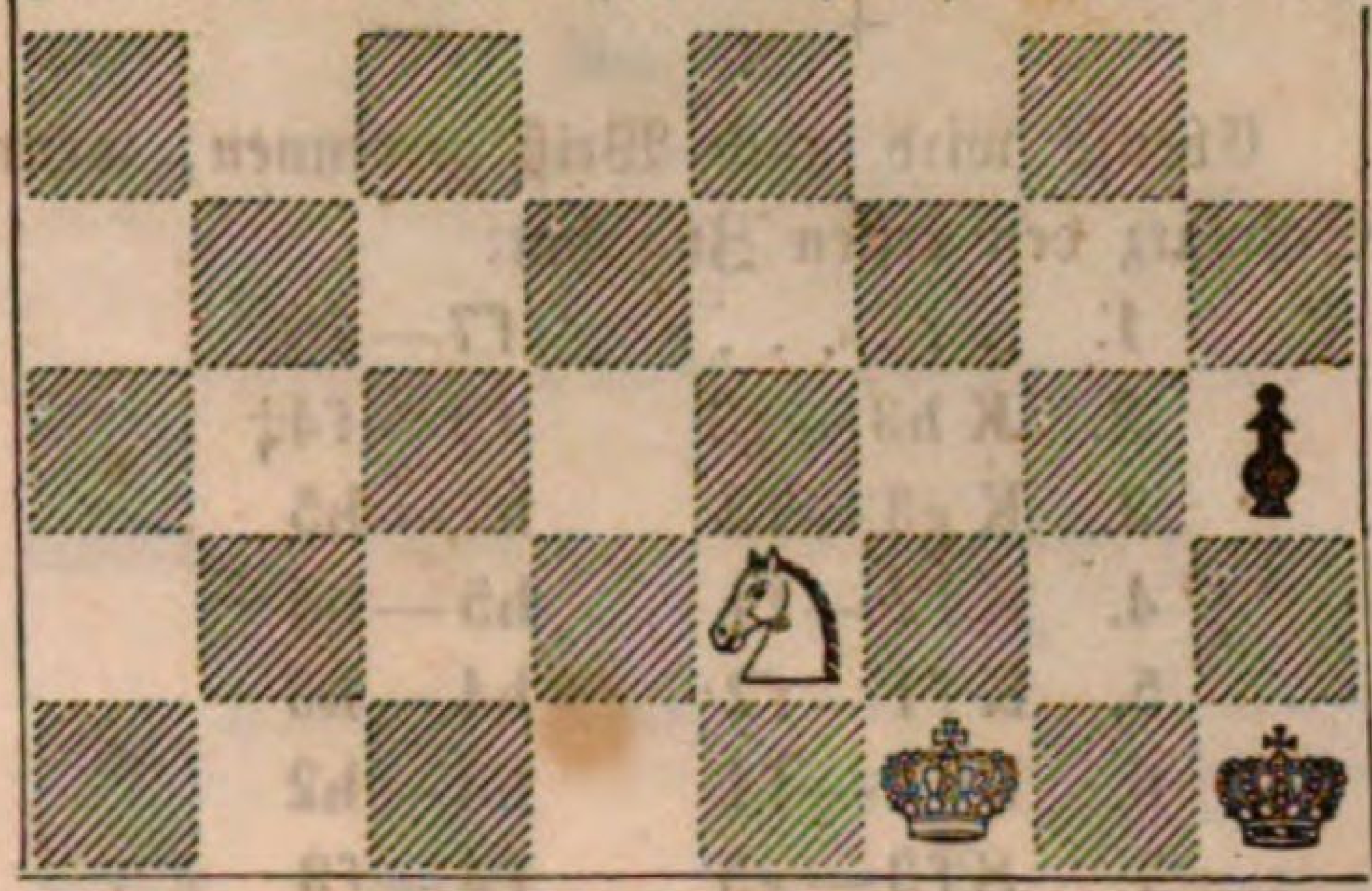
---

§. 5. König und Springer, gegen König und Bauern.

In diesem fünften Paragraphen wollen wir nun zeigen, in welchen Fällen ein einzelner Springer das Mat gegen den feindlichen König bewirken kann, wenn dieser, mittelst eines eigenen Bauers, in einer Ecke des Brettes gefangen steht. Es ist diese Untersuchung vom Hofrath Jänisch zum Gegenstande einer weitläufigen, in sieben Categorien eingetheilten, aber zugleich vollkommen erschöpfenden Abhandlung gewählt worden, welche 1837 zu St. Petersburg unter dem Titel: „Découvertes sur le cavalier (aux échecs) par C. F. J.“ erschien. Die nun folgenden Beispiele sind fast alle aus dieser Monographie entlehnt.

No. I.

Vgl. Stamma No. 65; Preußler, 1823, S. 130.

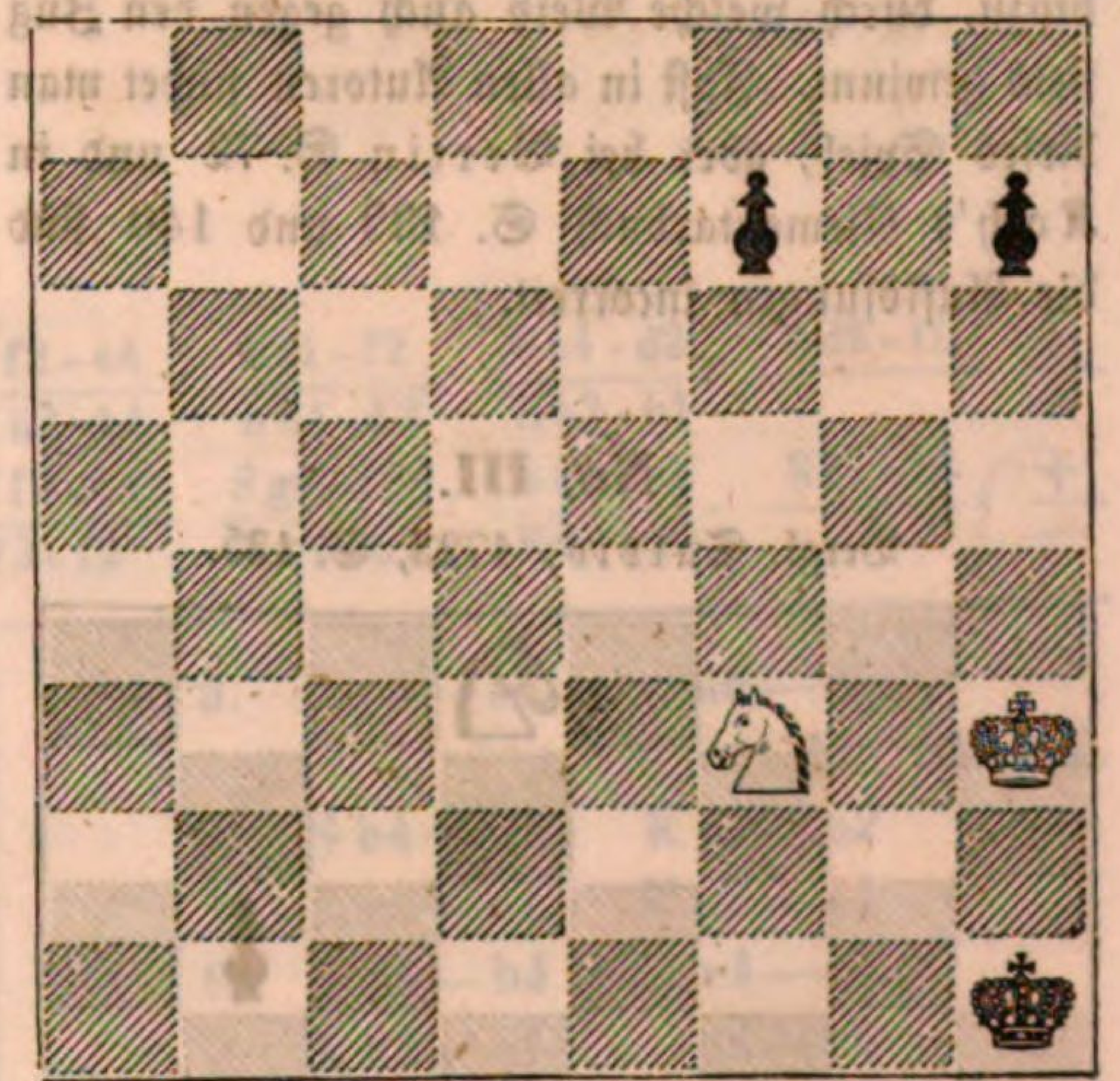


Weiß zieht und gewinnt; hätte Schwarz den Zug, so würde das Spiel remis sein.

1. Se2—g3† Kh1—h2
2. Sg3—f5 Kh2—h1
3. Kf1—f2 Kh1—h2
4. Sf5—e3 Kh2—h1
5. Se3—f1 h3—h2
6. Sf1—g3‡ Mat.

No. II.

Vergl. Découvertes S. 31.



Weiß wird immer gewinnen.

1. Kh3—g3 f7—f5
2. Kg3—f2 h7—h5
3. Kf2—f1 f5—f4
4. Kf1—f2 h5—h4
5. Kf2—f1 h4—h3
6. Sf3—e5 Kh1—h2
7. Kf1—f2 Kh2—h1
8. Se5—g4 f4—f3
9. Kf2—f1 f3—f2
10. Sg4—f2† Kh1—h2

11. Sf2—e4 Kh2—h1
12. Kf1—f2 und gewinnt.

\+ —

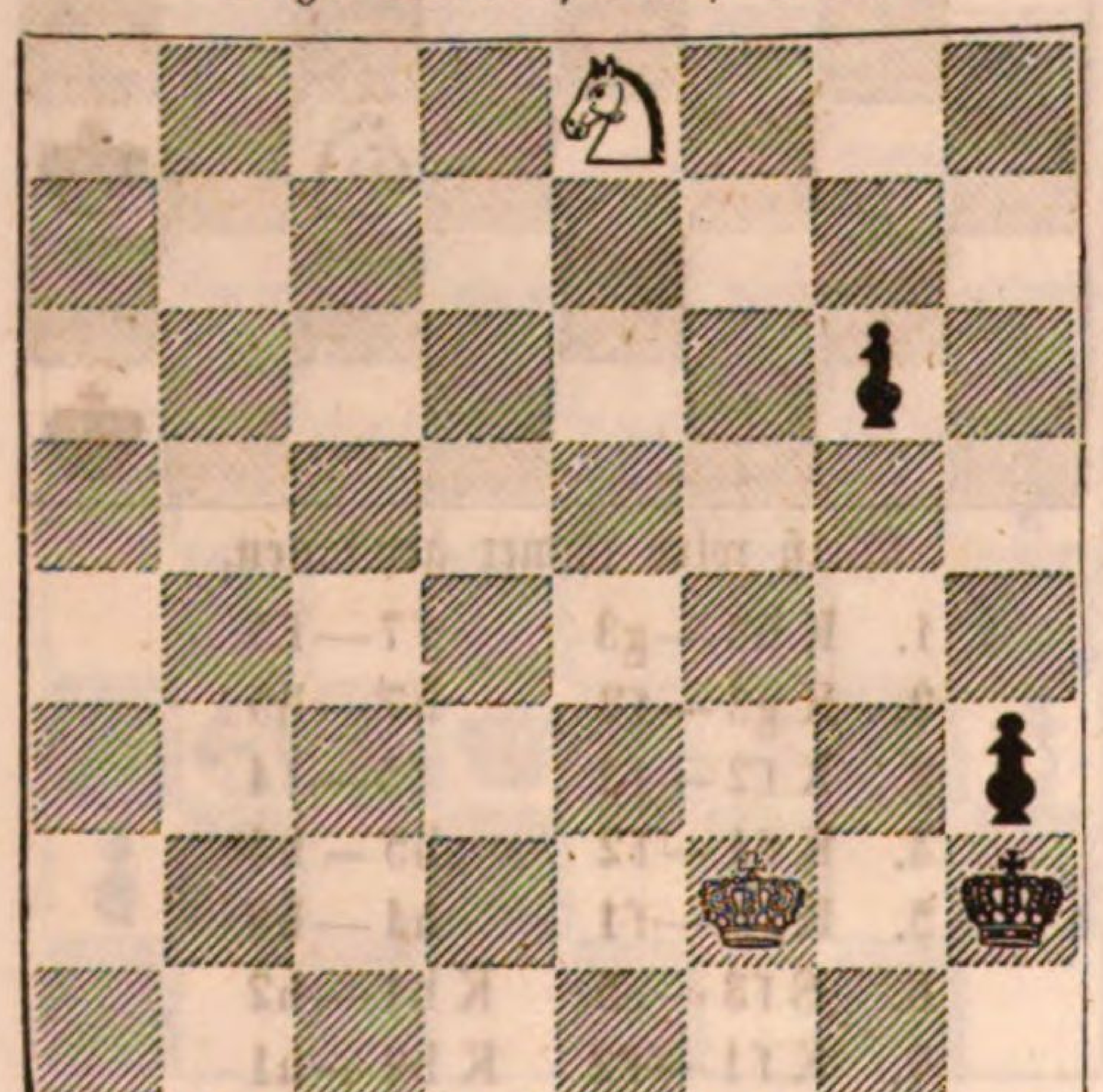
Ebenso wird auch Weiß gewinnen, wenn Schwarz den ersten Zug hat:

1. . . . . . . f7—f5
2. Kh3—g3 f5—f4†
3. Kg3—f2 h7—h5
4. Kf2—f1 h5—h4
5. Kf1—f2 h4—h3
6. Kf2—f1 h3—h2
7. Sf3—g5 f4—f3
8. Sg5—e4 f3—f2
9. Se4—g3‡ Mat.

Das folgende Spiel rührt von Salvio her, welcher zeigt, daß Weiß mit dem Zuge gewinnt, und zugleich eine Spielart anführt, in welcher Schwarz selbst mit dem Anzuge verliert, nämlich, wenn er im ersten Zuge den Springerbauer 1. g6—g5 vorrückt. Lolli hat nun S. 528 das Spiel ebenfalls aufgenommen und fügt als Anmerkung noch die Züge vollständig hinzu, durch welche Weiß auch gegen den Zug stets gewinnt. Fast in allen Autoren findet man dieses Spiel, aber bei Bertin S. 72 und in Koch's Elementarbuch S. 139 und 140 sind die Auflösungen incorrect.

No. III.

Vergl. Salvio, 1723, S. 135.



1. . . . . . . Kh2—h1
2. Se8—f6 Kh1—h2
3. Sf6—g4† Kh2—h1
4. Kf2—f1 g6—g5
5. Kf1—f2 h3—h2
6. Sg4—e3 g5—g4
7. Se3—f1 g4—g3†
8. Sf1—g3:‡ Mat.

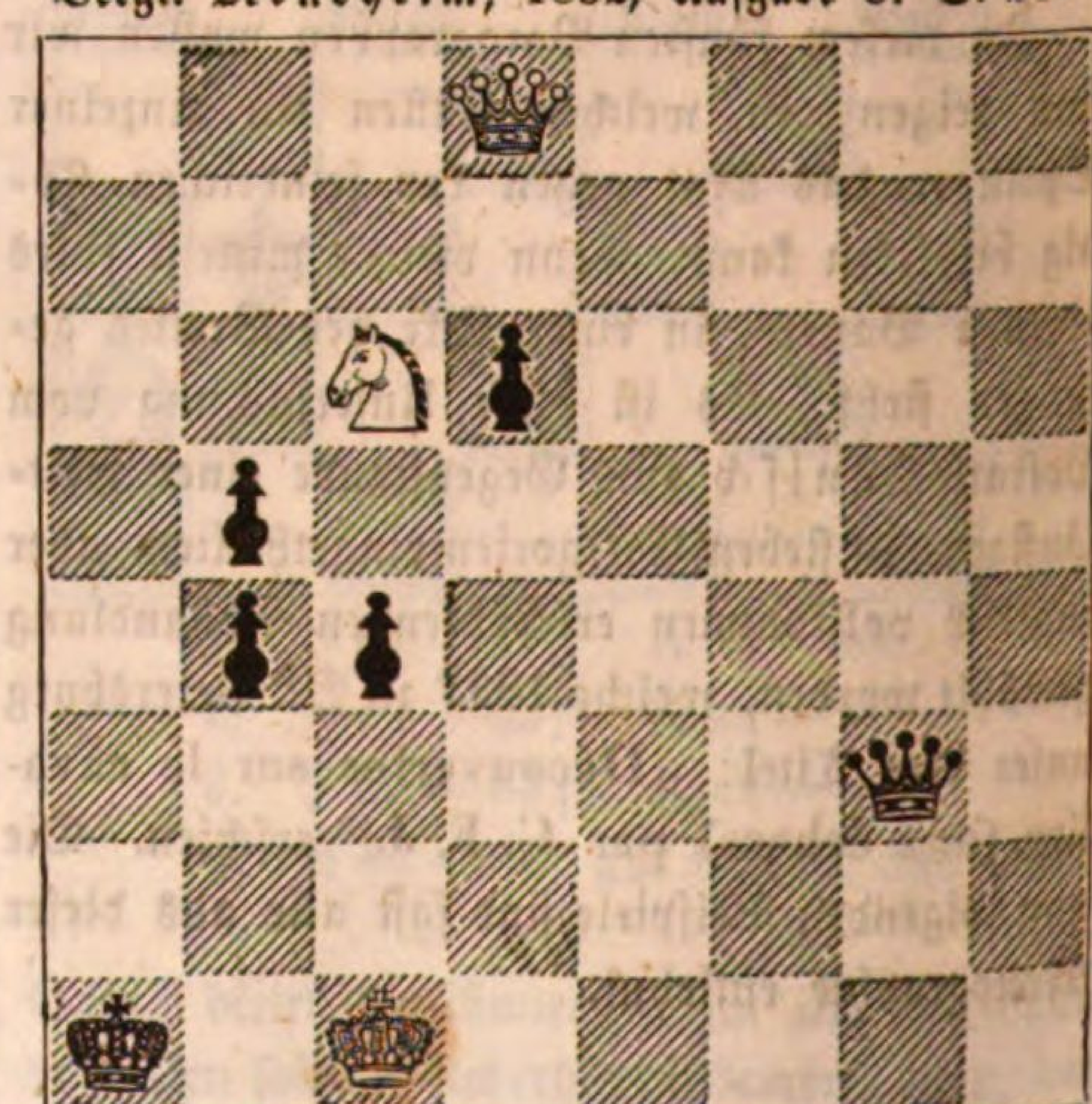
Wenn Weiß anzieht, giebt er schon im vierten Zuge das Mat.

Auch gegen 3 und selbst gegen eine noch größere Zahl von Bauern wird der Springer oft gewinnen können, wie mehrere interessante Positionen in den Déeouvertes beweisen. Walker irrt jedoch, wenn er 1841 S. 244 behauptet, daß kein Beispiel dieser Art eher als von Jänisch aufgestellt worden sei, indem Mendheim 1832 bereits unsere No. VI. in seinen Aufgaben mitgetheilt hatte.

	1.	2.	3.	4.
1.	Sb6-c4† / f5-f4	Sc4-e5 / Kh1-h2	Kf1-f2 / Kh2-h1	Se5-g4 /
2.	/ Kh1-h2	Kf1-f2 / Kh2-h1	Sc4-d2 / h3-h2	Kf2-f1 / f3-f2
3.	. .	. .	/ f5-f4	Sd2-e4 / Kh1-h2
4.	. .	. .	/ Kh1-h2	Sd2-f3† / Kh2-h1
5.	. .	. .	. .	. .
6.	. .	. .	. .	. .

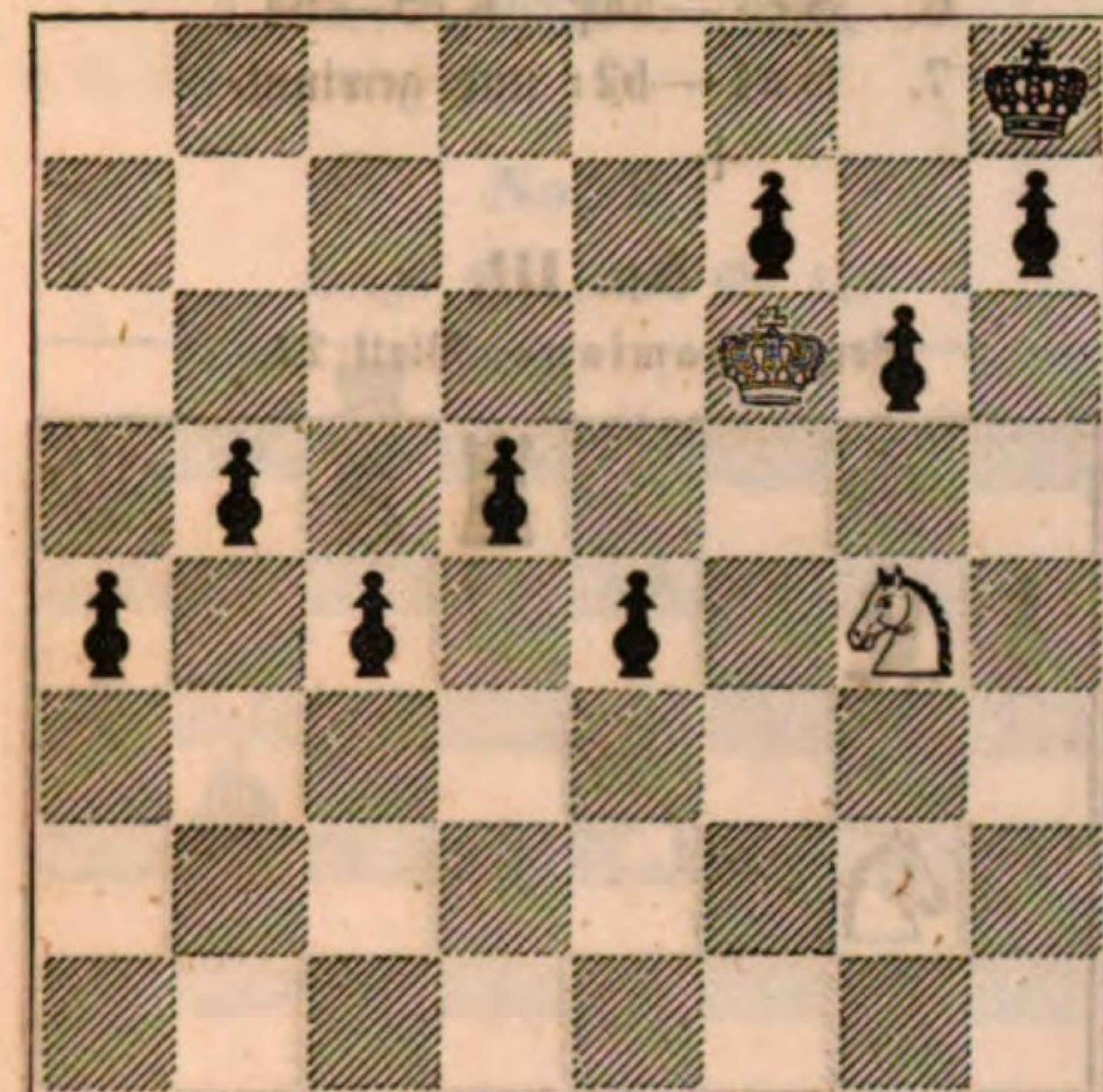
No. VI.

Vergl. Mendheim, 1832, Aufgabe 5. S. 21.



No. IV.

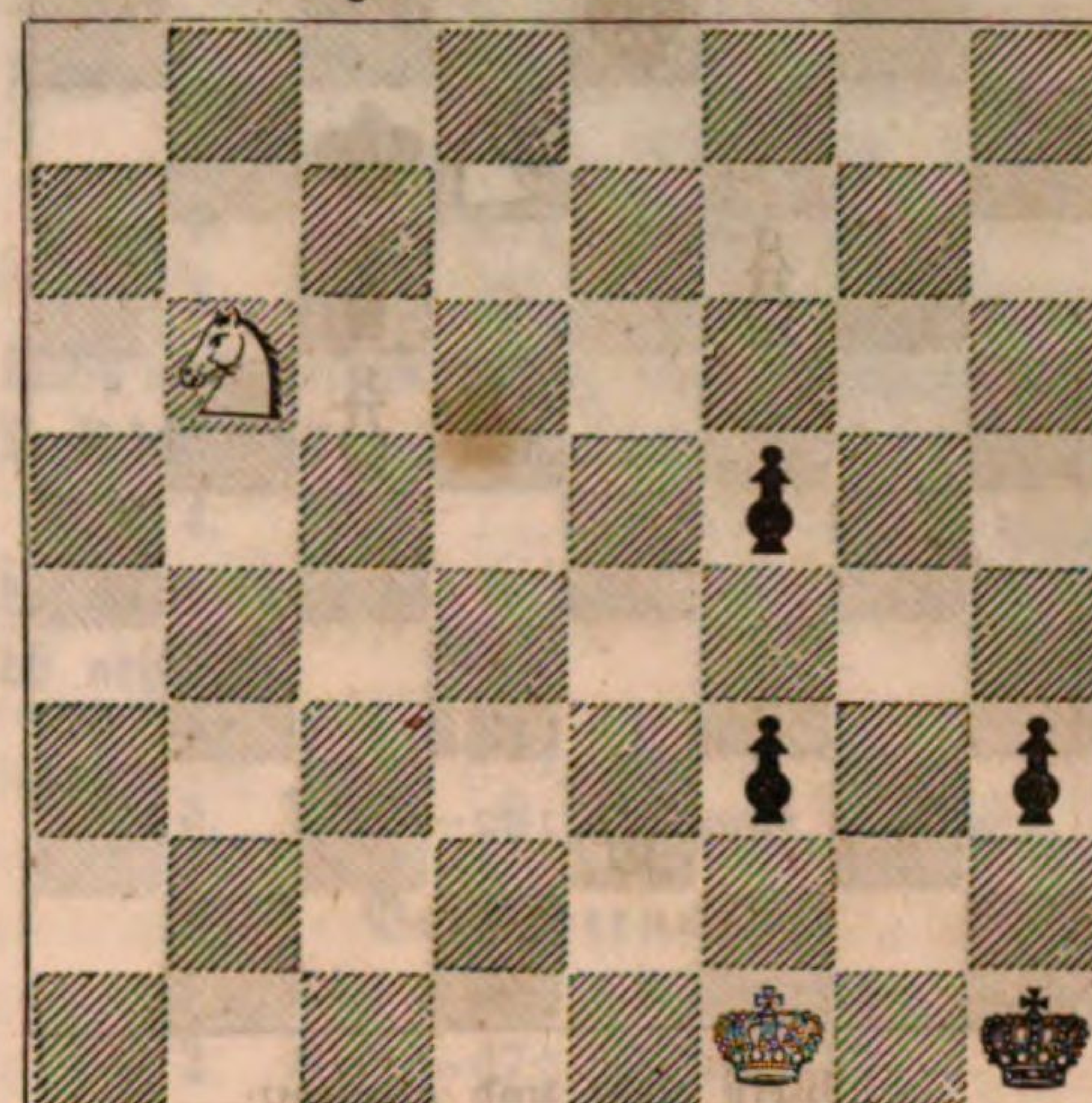
Vergl. Découvertes S. 67.



1. Sg4—h6 a4—a3
2. Kf6—f7: a3—a2
3. Kf7—f8 a2—a1D
4. Sh6—f7⧺ Mat.

No. V.

Vergl. Découvertes S. 51.



5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	
+ / −								
Kf1-f2: / f5-f4	Sd2-e4 / f4-f3	Se4-g3 ⧺ / Mat.						
Se4-f6 / Kh2-h1	Sf6-g4 / h3-h2	Kf2-f1 / f3-f2	Sg4-f2 ⧺ / Mat.					
Kf2-f1 / h3-h2	Sf3-g5 / f5-f4	Sg5-h3 / f4-f3	Sh3-f2 ⧺ / Mat.					
f5-f4	Sf3-e5 / f4-f3	Se5-g4 / f3-f2	Sg4-f2† / Kh1-h2	Sf2-e4 / Kh2-h1	Kf1-f2 / Kh1-h2	Se4-d2 / Kh2-h1	Sd2-f1	+ / −
. .	Kh1-h2	Kf1-f2 / Kh2-h1	Se5-g4 / f4-f3	Kf2-f1 / f3-f2	Sg4-f2† / Kh1-h2	Sf2-e4 / Kh2-h2	Kf1-f2	+ / −

In höchstens 11 Zügen wird Weiß mat machen.

1. Dd8—a5† Df3—a3†
2. Da5—a3‡ b4—a3:
3. Sc6—b4 c4—c3 oder (A)
4. Kc1—c2 d6—d5
5. Sb4—d5: Ka1—a2
6. Sd5—b4† Ka2—a1
7. Kc2—c1 c3—c2
8. Kc1—c2: a3—a2
9. Sb4—d3 b5—b4
10. Sd3—c1 b4—b3†
11. Sc1—b3:⧺ Mat.

\+ —

(A)

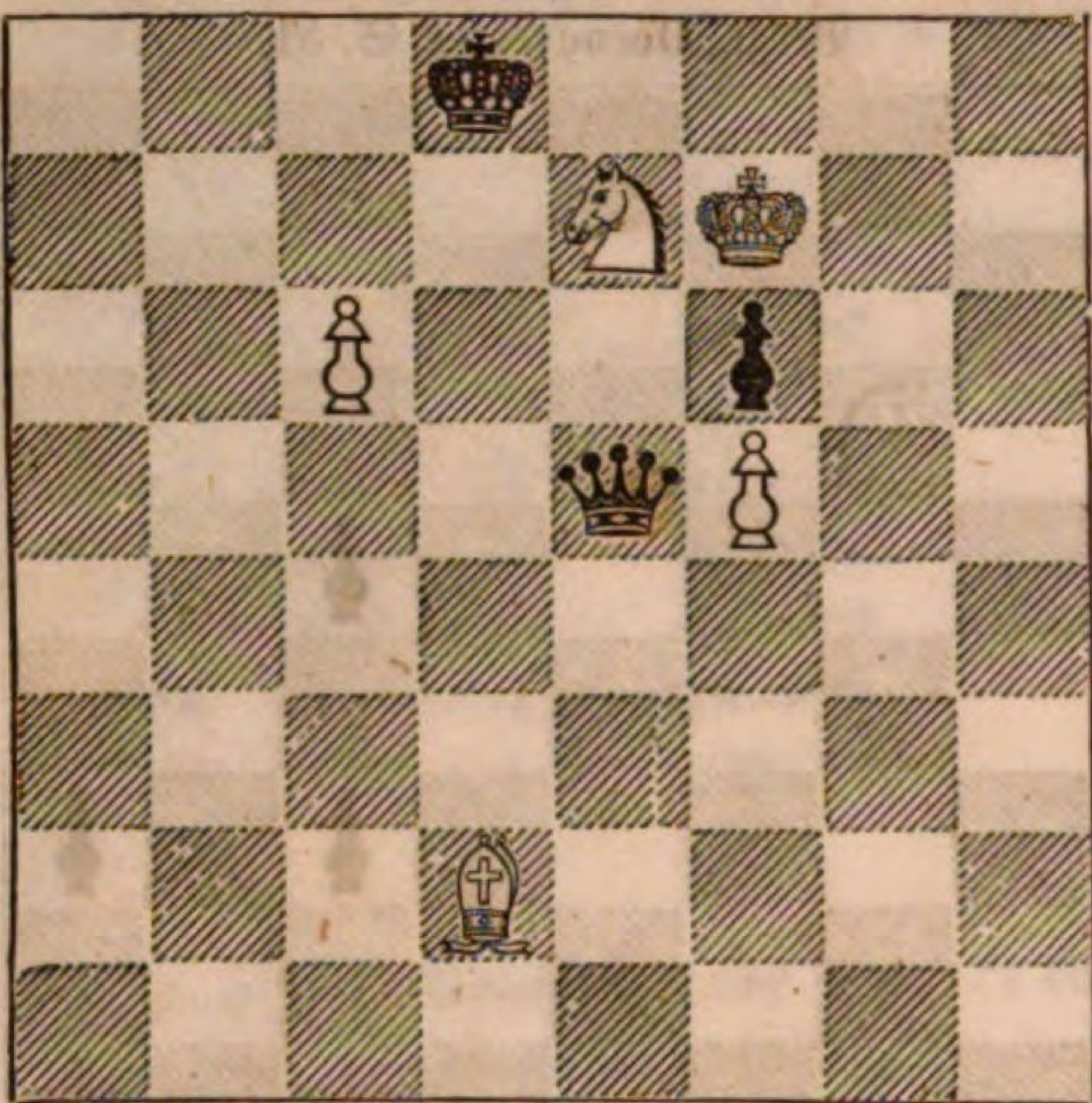
1. Dd8—a5† Df3—a3†
2. Da5—a3‡ b4—a3:
3. Sc6—b4 d6—d5, statt c4—c3.
4. Sb4—d5: Ka1—a2
5. Kc1—c2 Ka2—a1
6. Sd5—b4 c4—c3
7. Kc2—c1 c3—c2
8. Kc1—c2: a3—a2
9. Sb4—d3 b5—b4
10. Sd3—c1 b4—b3†
11. Sc1—b3:⧺ Mat.

Ein Paar besondere Stellungen, welche nicht in die vorhergehenden Paragraphen eingeschaltet werden konnten, in denen aber ebenfalls die Wirksamkeit des Springers zur Entscheidung des Spiels hauptsächlich beiträgt, werden wir in §. 6. als Anhang folgen lassen.

§. 6. Anhang.

No. I.

Von Bone (vergl. Palamède, 1836, S. 261.).



Weiß zieht und gewinnt.

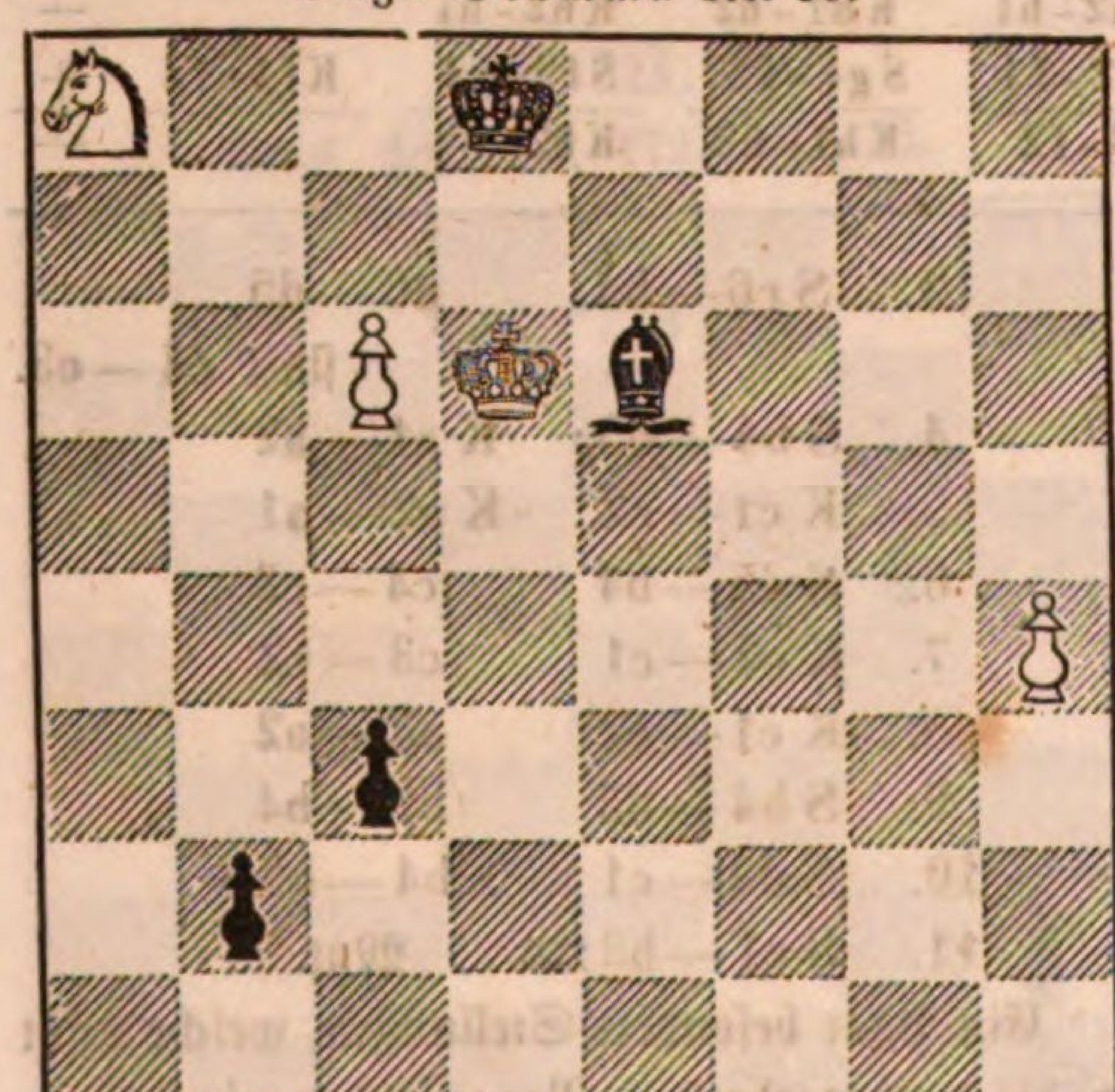
1. c6—c7† Kd8—c7:, nimmt die Dame diesen Bauer, so folgt 2. Ld2—a5 und dann, falls die Dame den Laufer genommen hat Se7—c6†.

2. Ld2—f4 Kc7—d6
3. Lf4—e5† f6—e5:
4. f5—f6 und gewinnt.

\+ —

No. II.

Vergl. Stamma No. 90.



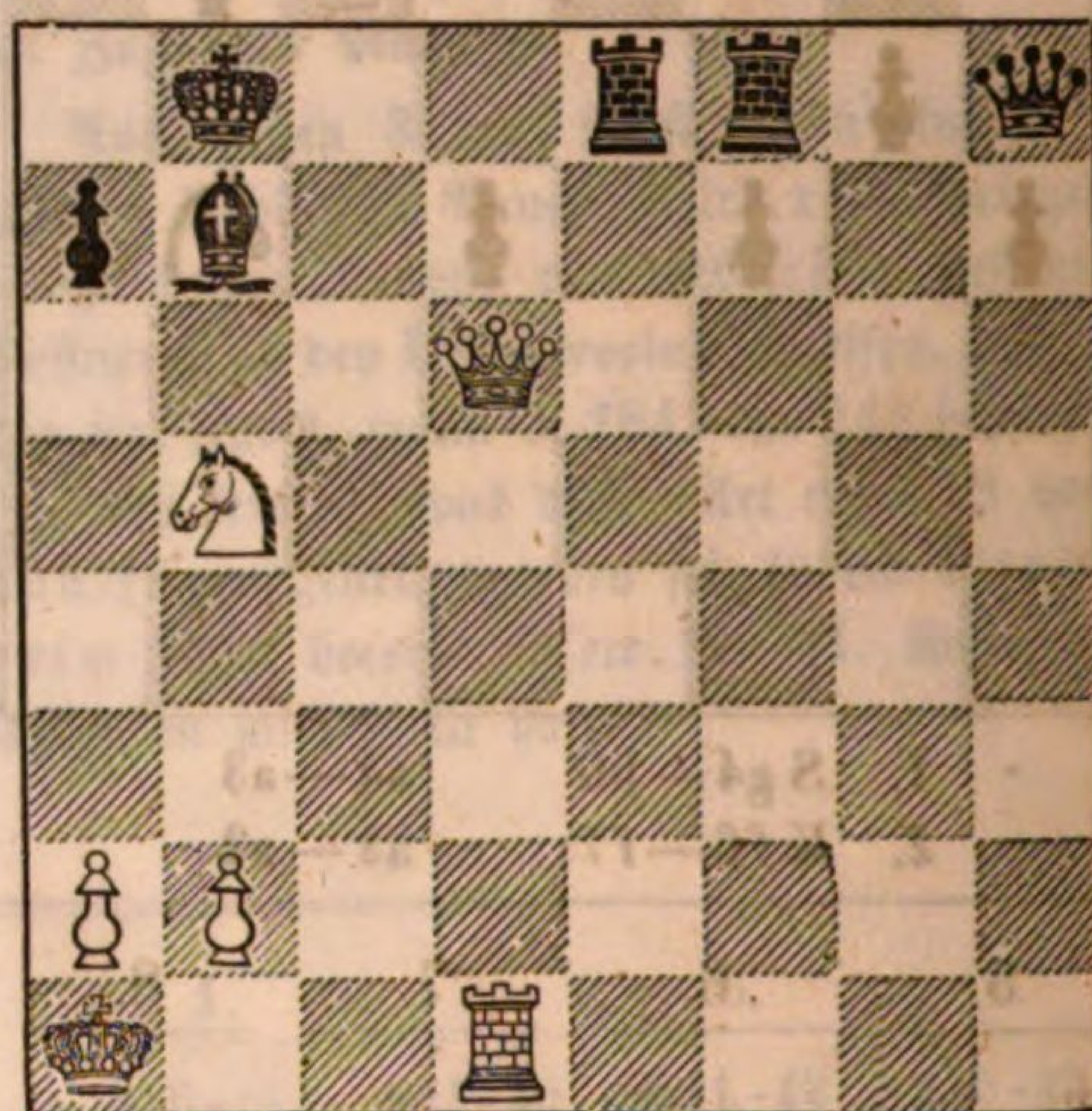
1. c6—c7† Kd8—c8
2. Sa8—b6† Kc8—b7
3. Kd6—e6: Kb7—c7:, wenn Schwarz auf b1 eine Dame macht, so verliert er sie sogleich wieder.

4. Sb6—d5† Kc7—c6
5. Sd5—c3: Kc6—c5
6. Sc3—a4† Kc5—b4
7. Sa4—b2: und gewinnt.

\+ —

No. III.

Vergl. Damiano, Blatt 22.



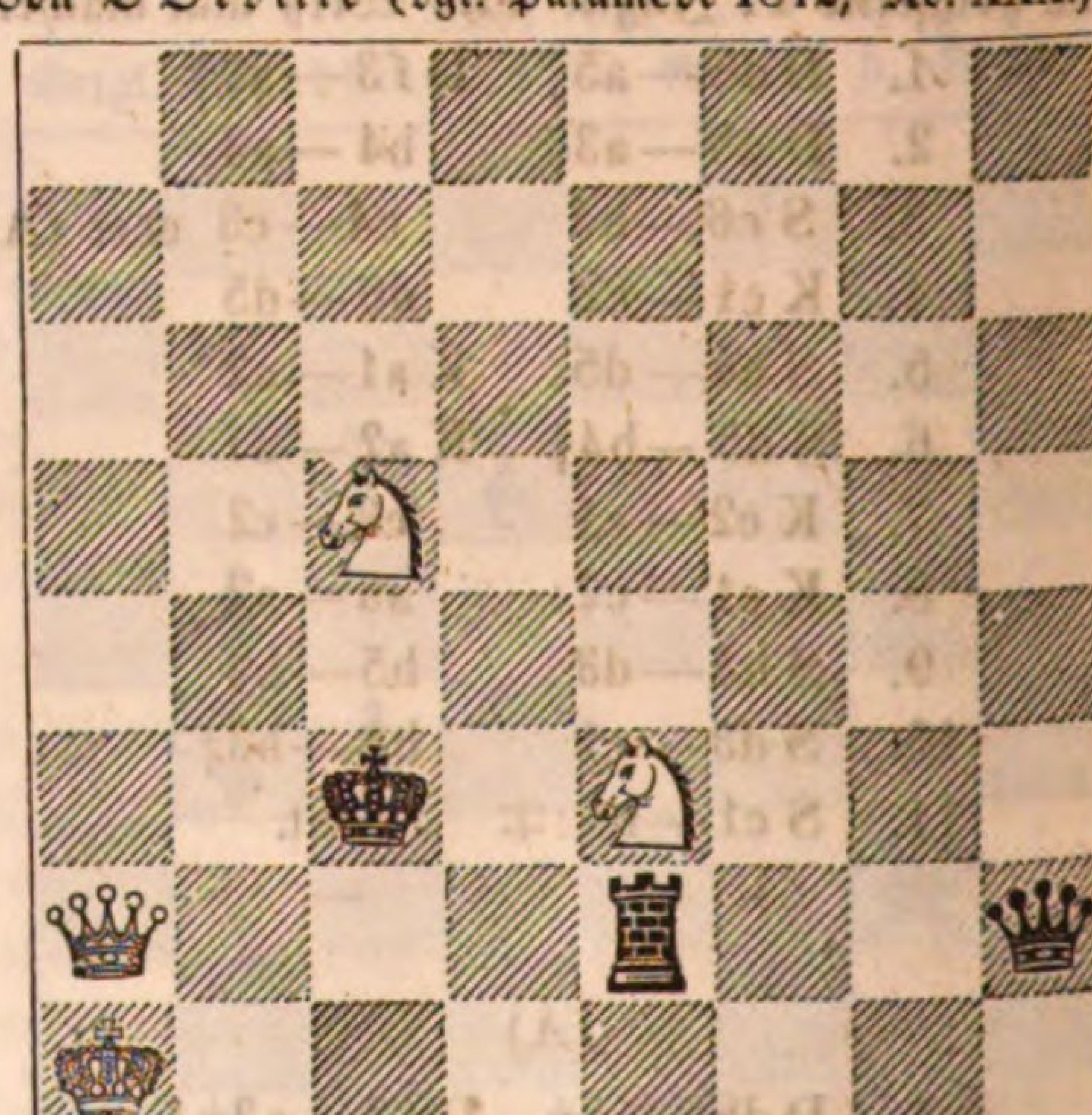
1. ...... Kb8—a8
2. Sb5—c7† Ka8—b8
3. Sc7—a6† Kb8—a8
4. Dd6—b8† Te8—b8:
5. Sa6—c7‡ Mat.

\+ —

Dieses sogenannte erstickte Mat, welches nur der Springer geben kann, pflegt im praktischen Spiele mitunter vorzukommen.

No. IV.

Von D'Orville (vgl. Palamède 1842, No. XXX.).

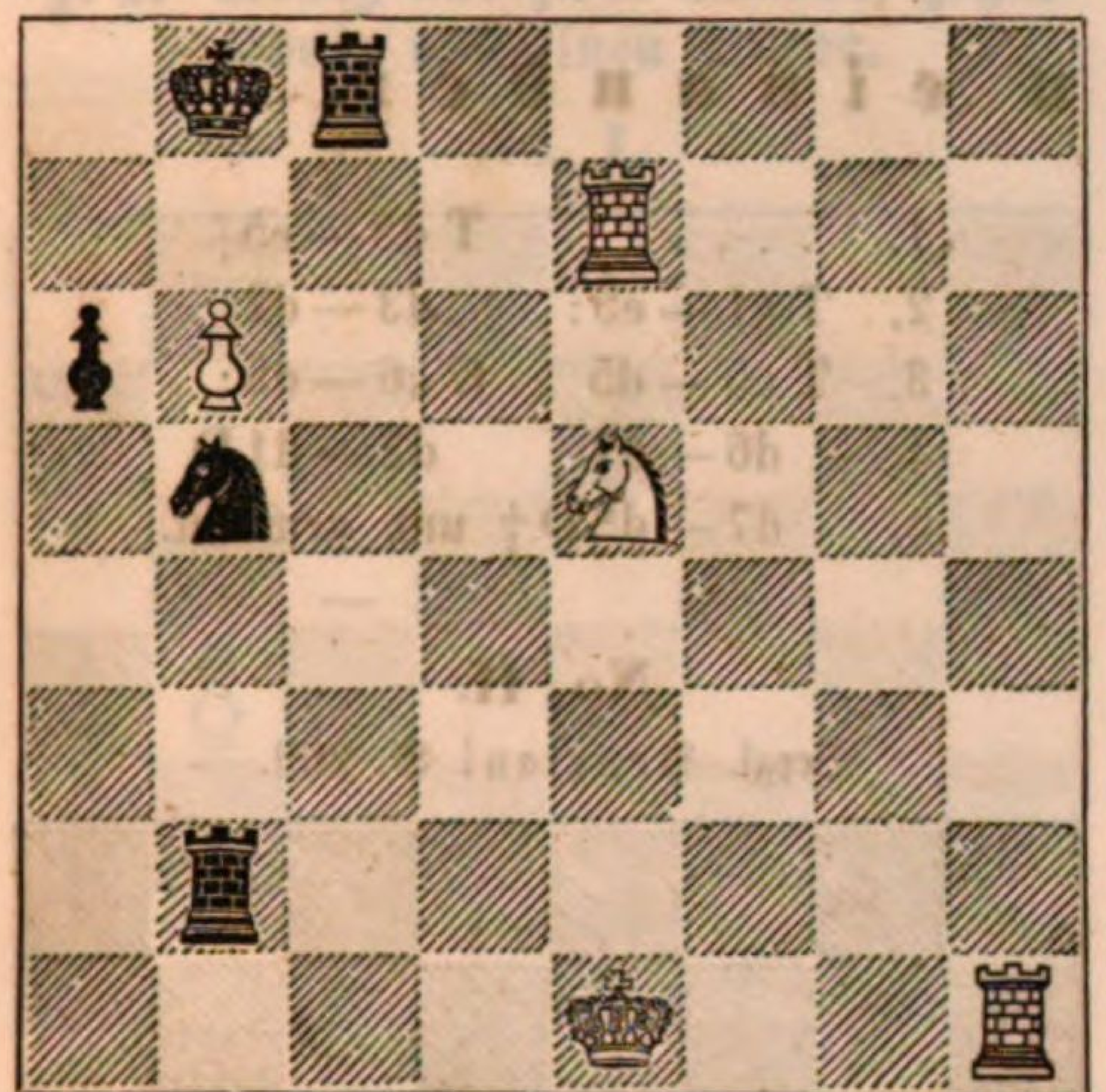


Weiß giebt das Mat im 3ten Zuge.

1. D a2—c4† K c3—d2
2. D c4—c1† K d2—c1:
3. S e5—b3‡ Mat.

No. V.

Vergl. Stamma No. 43.



Die Kräfte sind gleich, Weiß wird aber gewinnen, wenn er den Anzug hat.

1. T h1—h8 T b2—c2. Zöge Schwarz hier 1. S b5—d6 oder 1. T c8 nach h8:, so würde er in zwei Zügen mat werden. Ueber 1. S b5 — d4 siehe die Veränderung.

2. S e5—d7† K b8—a8
3. b6—b7: K a8—b7:
4. S d7—c5†, diesen Zug würde Weiß auch gethan haben, wenn Schwarz schon 2. K b8—b7 gegangen wäre.
4. . . . . . . K b7—b6, ginge der König nach c6, so würde Weiß den Thurm c6 nehmen.
5. T e7—b7† K b6—a5
6. T h8—c8: und muß gewinnen.

Veränderung.

1. T h1—h8 S b5—d4
2. S e5—d7† K b8—b7
3. S d7—c5† K b7—b6:
4. T e7—b7† K b6—a5
5. T h8—c8: und muß gewinnn.

Abschnitt IV.

Bauern gegen einander.

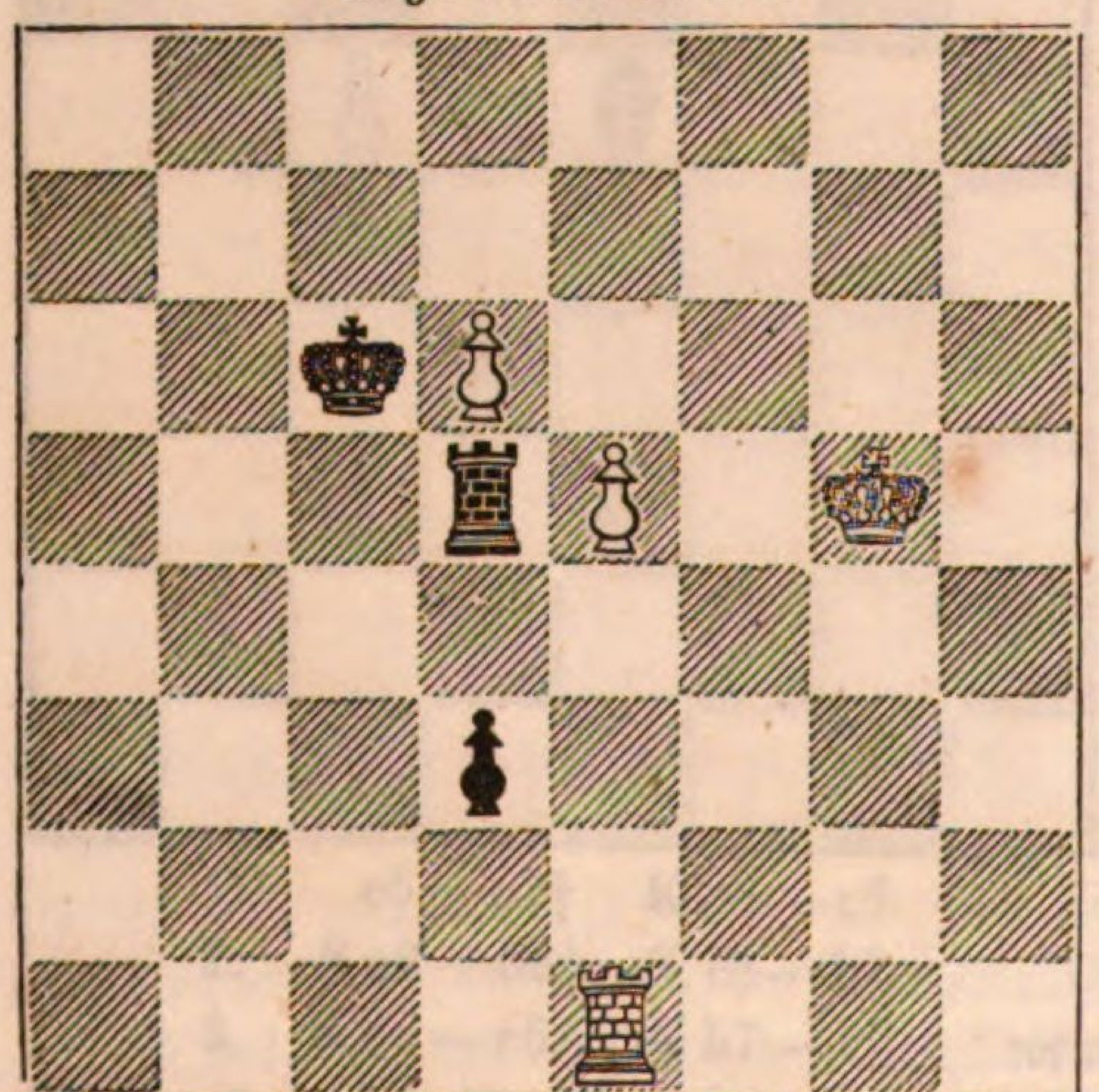
Am Ende des Abschnittes I. in §. 6 und in §. 2 des Abschnittes II. ist schon gezeigt worden, in welchen Fällen ein oder mehre Bauern gegen den einzelnen König gewinnen, und daß die Dame gegen Dame und Bauer in gewissen Fällen nur remis zu machen pflegt. Ueberhaupt sind in dem bis jetzt Gesagten bereits die Regeln entwickelt worden, wie man mit Figuren gegen einzelne Bauern zu spielen habe, und es darf daher in diesem letzten Abschnitte nur noch über diejenigen Spiele gehandelt werden, in welchen auf beiden Seiten allein Bauern übrig geblieben sind.

§. 1. König und Bauer, gegen König und Bauer.

Stehen sich zwei feindliche Bauern gegenüber, oder kommen sie zugleich in die Dame, so ist das Spiel gewöhnlich remis, jedoch giebt es hiervon auch wichtige Ausnahmen, auf welche man, besonders ehe man in der Partie die letzten Steine tauscht, aufmerksam sein muß.

No. I.

Vergl. Lolli S. 506.

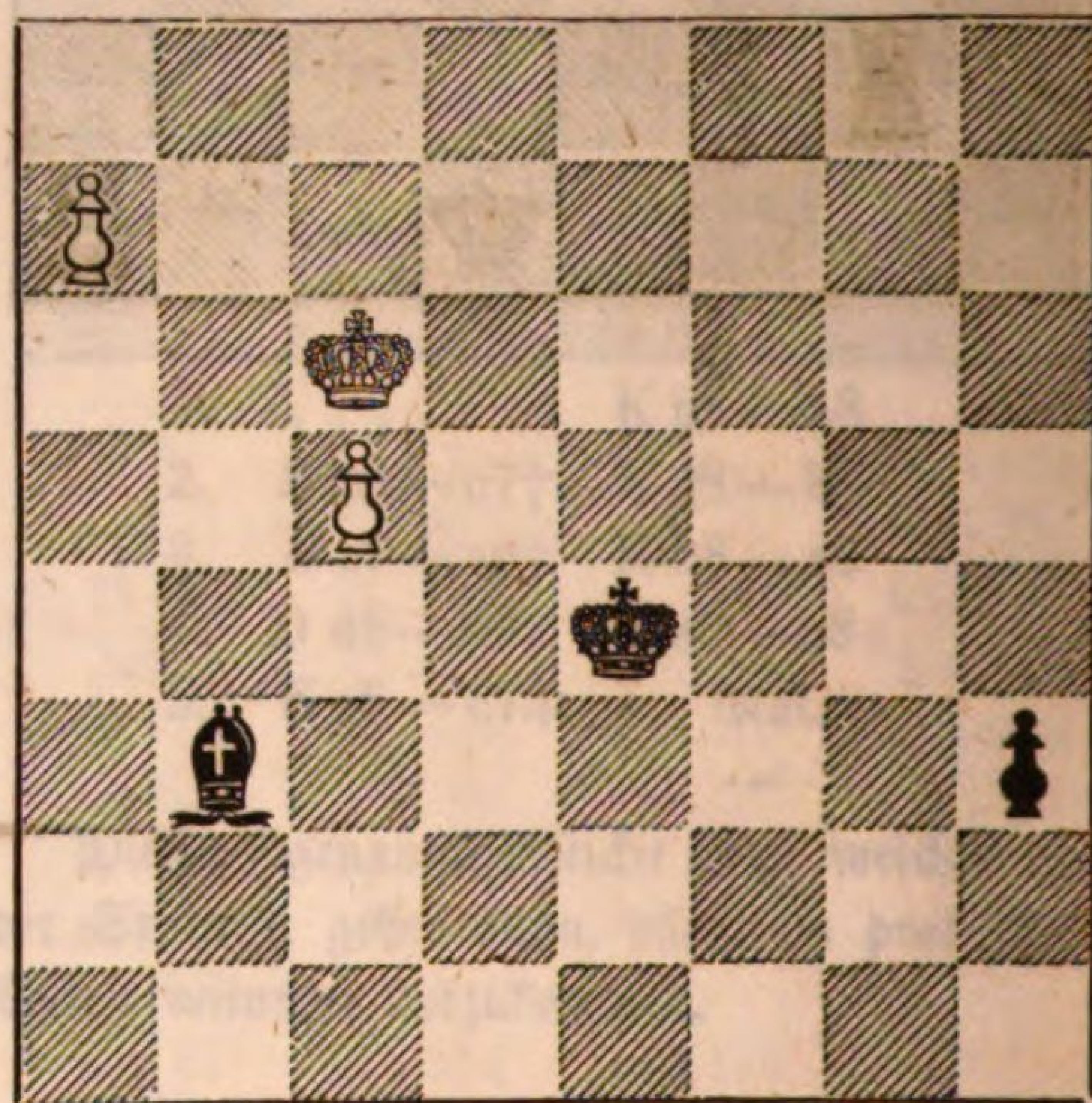


Schwarz ist am Zuge und könnte durch d3 nach d2 das Spiel unentschieden machen.

1.	. . . . . .	T d5 — e5†
2.	T e1 — e5:	d3 — d2
3.	T e5 — d5	K c6 — d5:
4.	d6 — d7	d2 — d1 D
5.	d7 — d8 D† und gewinnt.	
	+	—

No. II.

Vergl. Ponziani S. 209.



Schwarz ist am Zuge und gewinnt.

1.	. . . . . .	L b3 — d5†
2.	K c6 — c7	h3 — h2
3.	c5 — c6	L d5 — c6:
4.	K c7 — c6:	h2 — h1 D
5.	K c6 — c7	K e4 — e5,

dieser von E. Oberbauer angegebene Zug entscheidet; 5. Ke4-d4, welchen Ponziani angiebt, würde auch gewinnen, nämlich:

5.	. . . . .	K e4 — d4
6.	K c7 — b8	D h1 — h8†
7.	K b8 — b7	D h8 — g7†
8.	K b7 — b8	K d4 — c5
9.	a7 — a8 D	K c5 — b6 und gewinnt.

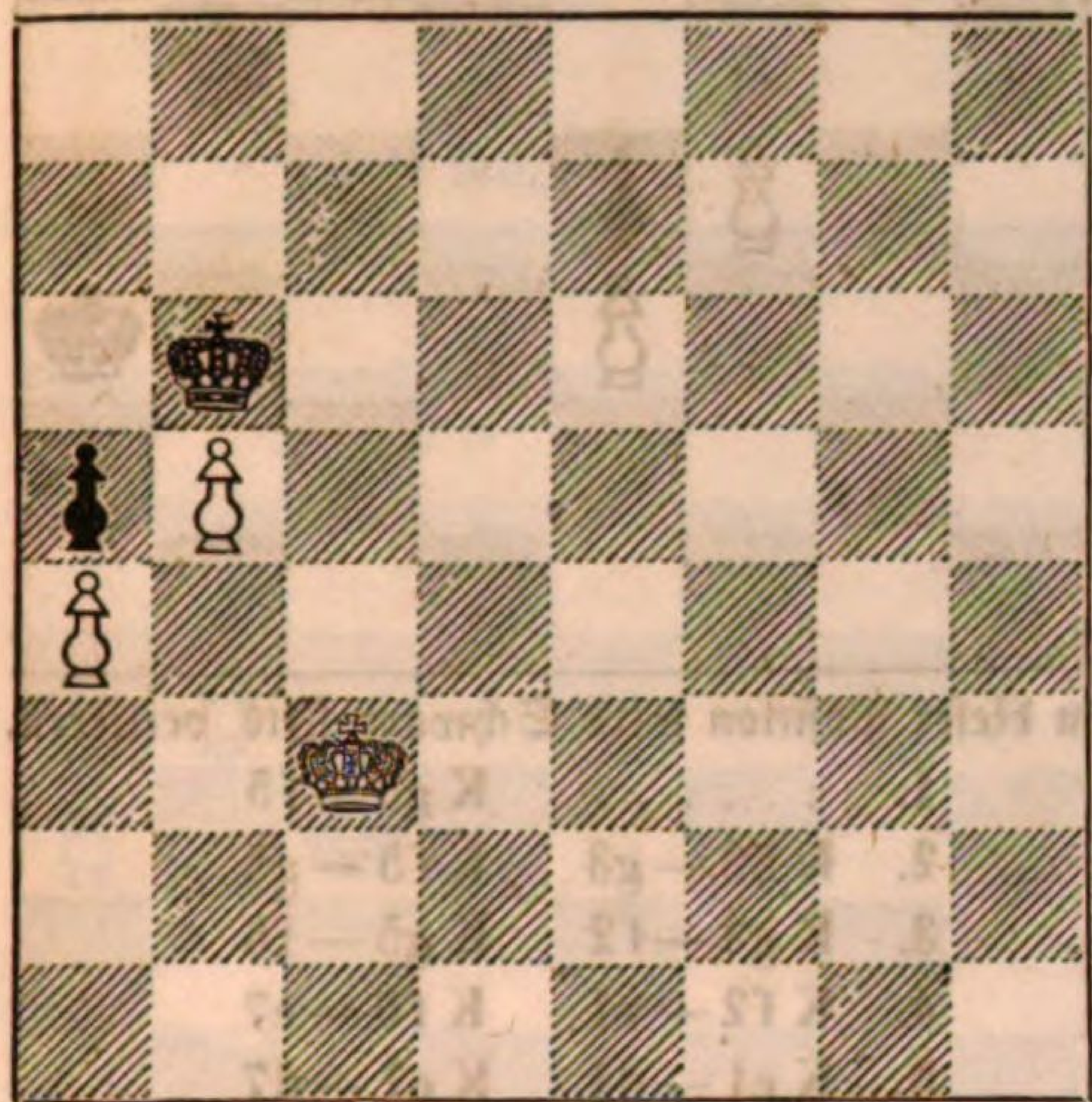
6.	K c7 — b8	D h1 — h8†
7.	K b8 — b7	D h8 — g7† und
	—	+

gewinnt auf 8. Kb7—b6 mit Dg7—g2, aber auf 8. Kb7—b8 durch Ke5—d6.

Man vergleiche hierzu übrigens Abschn. II. §. 8 und S. 388.

§. 2. König und zwei Bauern, gegen König und einen Bauer.

No. I.



In dieser Position gewinnt Weiß, jedoch würde das Spiel remis sein, wenn die Bauern eine Reihe weiter, also auf a5, b6 u. a6 ständen.

1.	. . . . . .	Kb6—c5
2.	Kc3—d3	Kc5—d5
3.	Kd3—e3	Kd5—e5
4.	Ke3—f3	Ke5—d5,

Schwarz sucht so lange als möglich die Entgegenstellung zu behaupten.

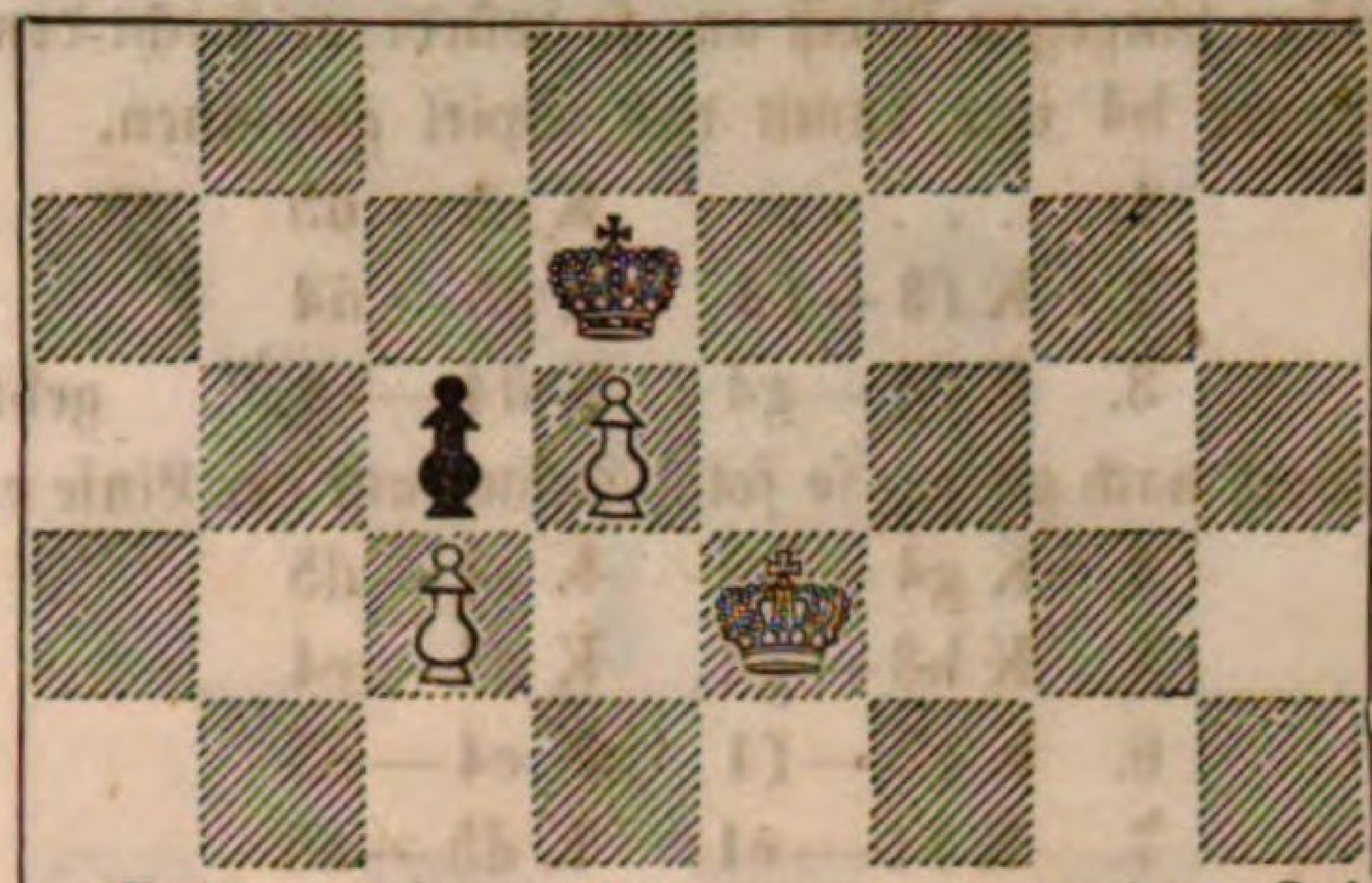
5.	Kf3—f4	Kd5—d6
6.	Kf4—e4	Kd6—e6
7.	Ke4—d4	Ke6—d6
8.	Kd4—c4	Kd6—c7
9.	Kc4—d5	Kc7—b6
10.	Kd5—d6	Kb6—b7
11.	Kd6—c5	Kb7—c7
12.	b5—b6†	Kc7—b7
13.	Kc5—b5 und gewinnt.	

\+ —

Man wird aus dem eben angeführten Beispiele ersehen haben, wie viel darauf ankommt, ob Schwarz mit seinem Könige die Entgegenstellung zu behaupten vermag oder nicht. Im Allgemeinen kann man sagen, daß dies für Schwarz, bei zwei Bauern gegen einen, nur in Ausnahmefällen möglich sein wird.

No. II.

Vergl. Allgaier, 1823, S. 135.



Weiß gewinnt, indem er zur rechten Zeit den Bauer d6 aufopfert.

1.	Ke5—f6	Kd7—d8
2.	d6—d7	Kd8—d7:
3.	Kf6—f7	Kd7—d8
4.	Kf7—e6	Kd8—c7
5.	Ke6—e7	Kc7—c8
6.	Ke7—d6	Kc8—b7
7.	Kd6—d7	Kb7—b8
8	Kd7—c6:	Kb8—c8
9.	Kc6—d6	Kc8—d8
10.	c5—c6	Kd8—c8
11.	c6—c7 und Weiß gewinnt.	

\+ —

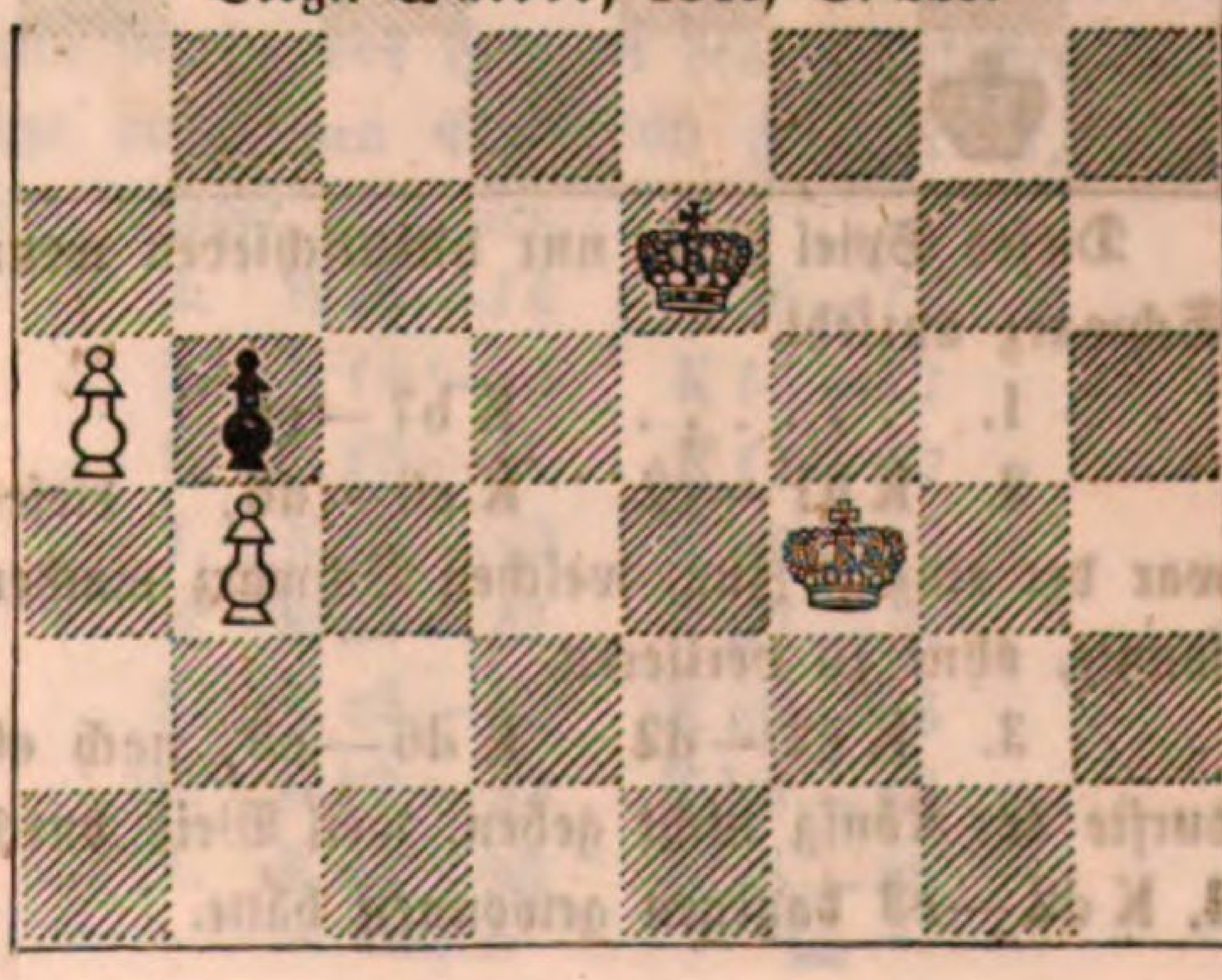
Auch noch auf eine andere Art kann Weiß gewinnen, jedoch muß er stets den Bauer d6 aufgeben, nämlich:

1.	Ke5—d4	Kd7—d8
2.	Kd4—c4	Kd8—c8
3.	Kc4—b4	Kc8—b8
4.	Kb4—a5	Kb8—b7
5.	d6—d7	Kb7—c7
6.	Ka5—a6	Kc7—d7:
7.	Ka6—b7	Kd7—d8
8.	Kb7—c6: und gewinnt.	

\+ —

No. III.

Vergl. Walker, 1841, S. 225.



Ist Schwarz am Zuge, so gewinnt er die Entgegenstellung und macht das Spiel remis. Zöge hingegen Weiß an, so würde er leicht den Bauer b4 und damit das Spiel gewinnen.

1. . . . . . . K e5 — d5
2. K f3 — f4 K d5 — d4
3. K f4 — g4 K d4 — e4, geht

Weiß nach g8 zu, so folgt Schw. auf der Linie e.

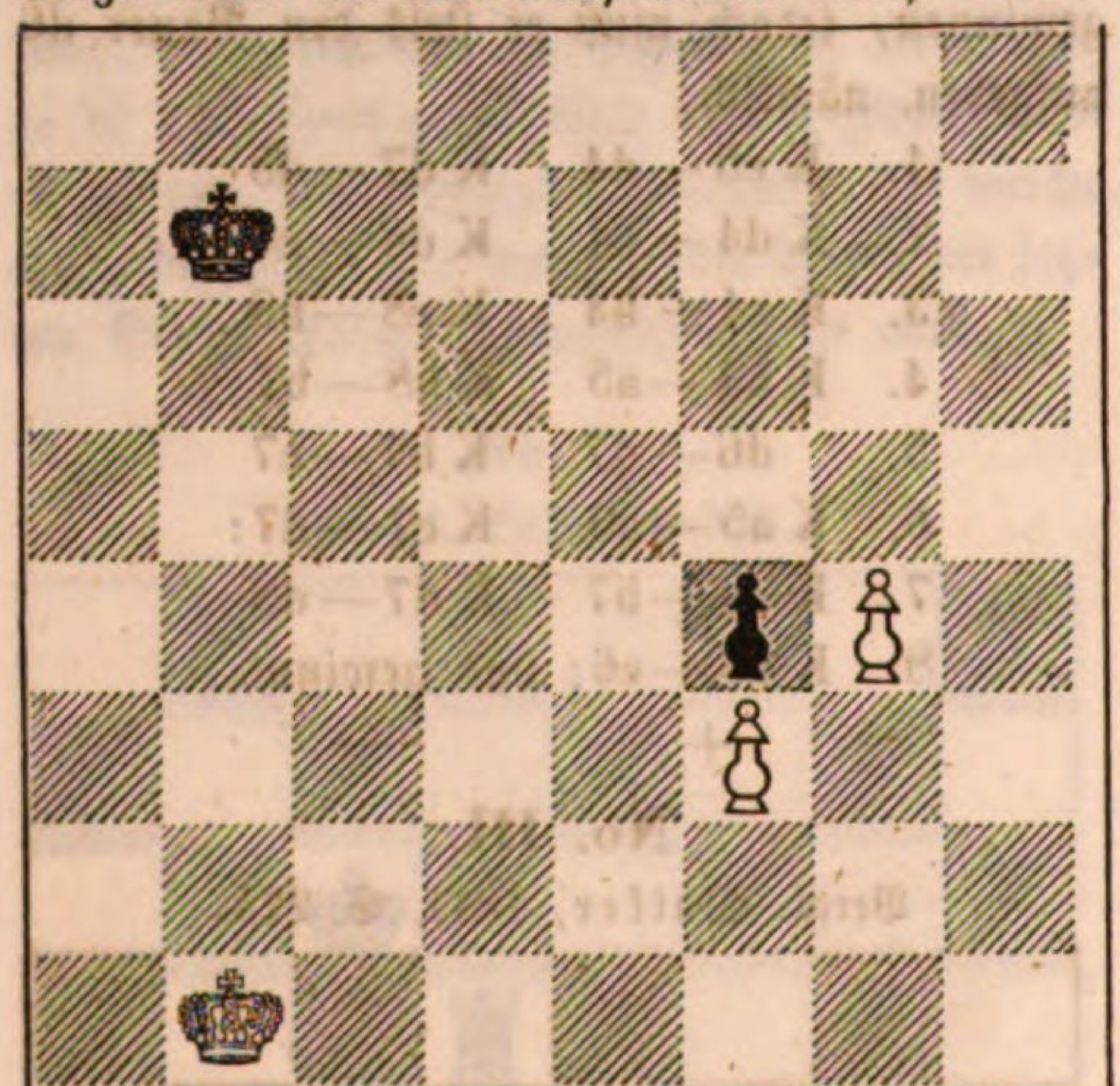
4. K g4 — h3 K e4 — d5
5. K h3 — g2 K d5 — e4
6. K g2 — f1 K e4 — d5
7. K f1 — e1 K d5 — e5
8. K e1 — d2 K e5 — d4
9. K d2 — c2 K d4 — e4
10. K c2 — b1 K e4 — d5
11. K b1 — c1 K d5 — e5, es ist

= =

deutlich, daß Schwarz die Entgegenstellung behaupten kann und das Spiel remis hält. Hätte Weiß in irgend einem Zuge den Bauer a4 vorgerückt, um den feindlichen König auf die Linie a zu zwingen, so könnte Weiß zwar den Bauer b4 für a4 gewinnen, aber dennoch nicht b3 zur Dame führen.

No. IV.

Vergl. Traité des Amateurs, Berlin 1780, S. 258.



Dieses Spiel bleibt nur unentschieden wenn Schwarz anzieht.

1. . . . . . . K b7 — c6
2. K b1 — c2 K c6 — d6, dieses

war der einzige Zug, welchen Schwarz machen konnte, ohne zu verlieren.

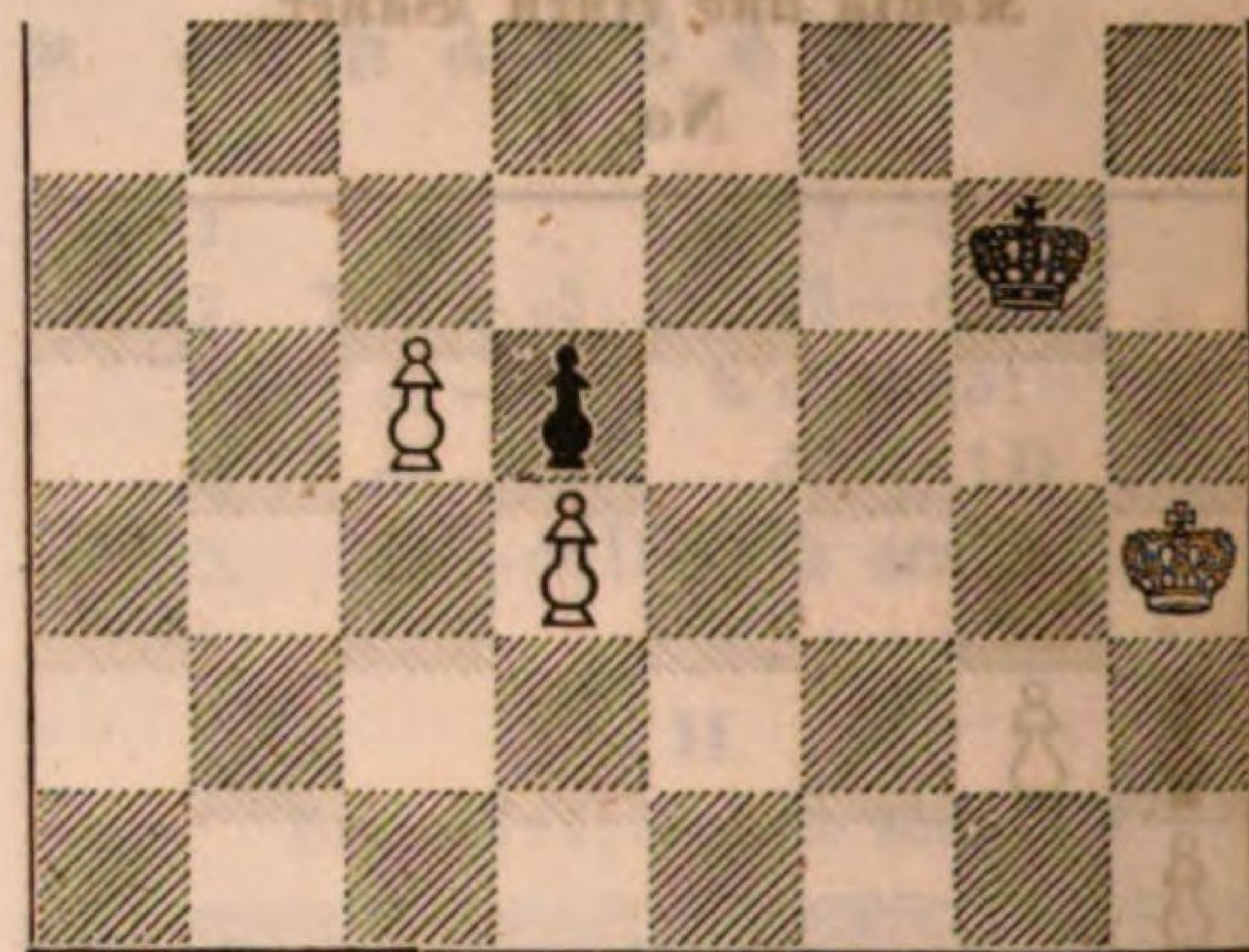
3. K c2 — d2 K d6 — c6, nach e6

durfte der König nicht gehen, weil Weiß durch **4.** K d2 — c3 dagegen gewonnen hätte.

4. K d2 — e2 K c6 — d6
5. K e2 — f2 K d6 — e5
6. K f2 — g2 K e5 — f6
7. K g2 — h2 K f6 — g6
8. K h2 — h3 K g6 — g5

= =

No. V.



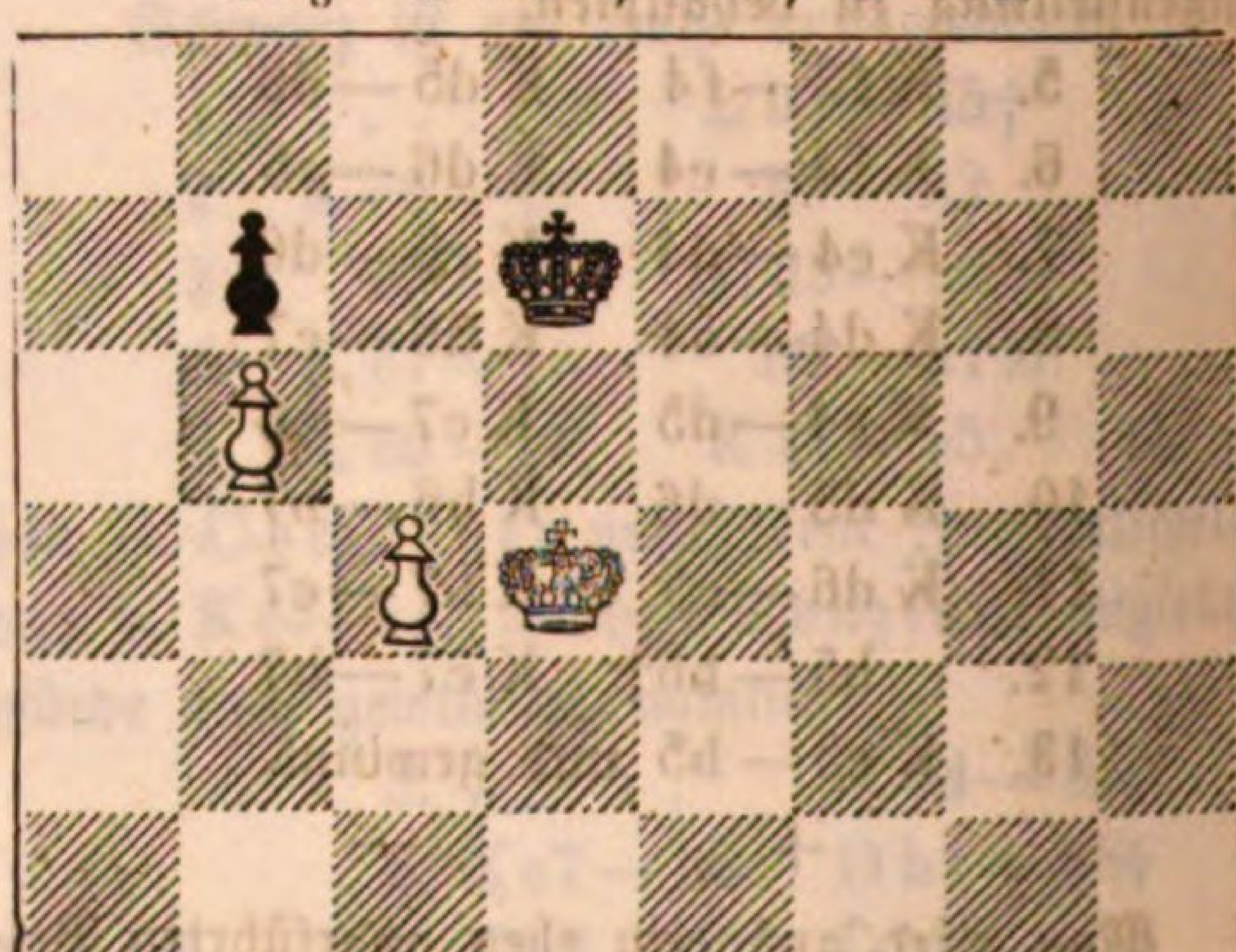
In dieser Position wird Schwarz stets verlieren.

1. . . . . . . K g5 — f5
2. K h3 — g3 K f5 — g5
3. K g3 — f2 K g5 — f6
4. K f2 — e1 K f6 — e7
5. K e1 — d1 K e7 — d7
6. K d1 — c2 K d7 — c6
7. K c2 — b3 K c6 — c5
8. K b3 — a4 K c5 — c6
9. K a4 — b4 K c6 — b6
10. c4 — c5† und gewinnt.

\+ —

No. VI.

Vergl. Walker, 1841, S. 221.

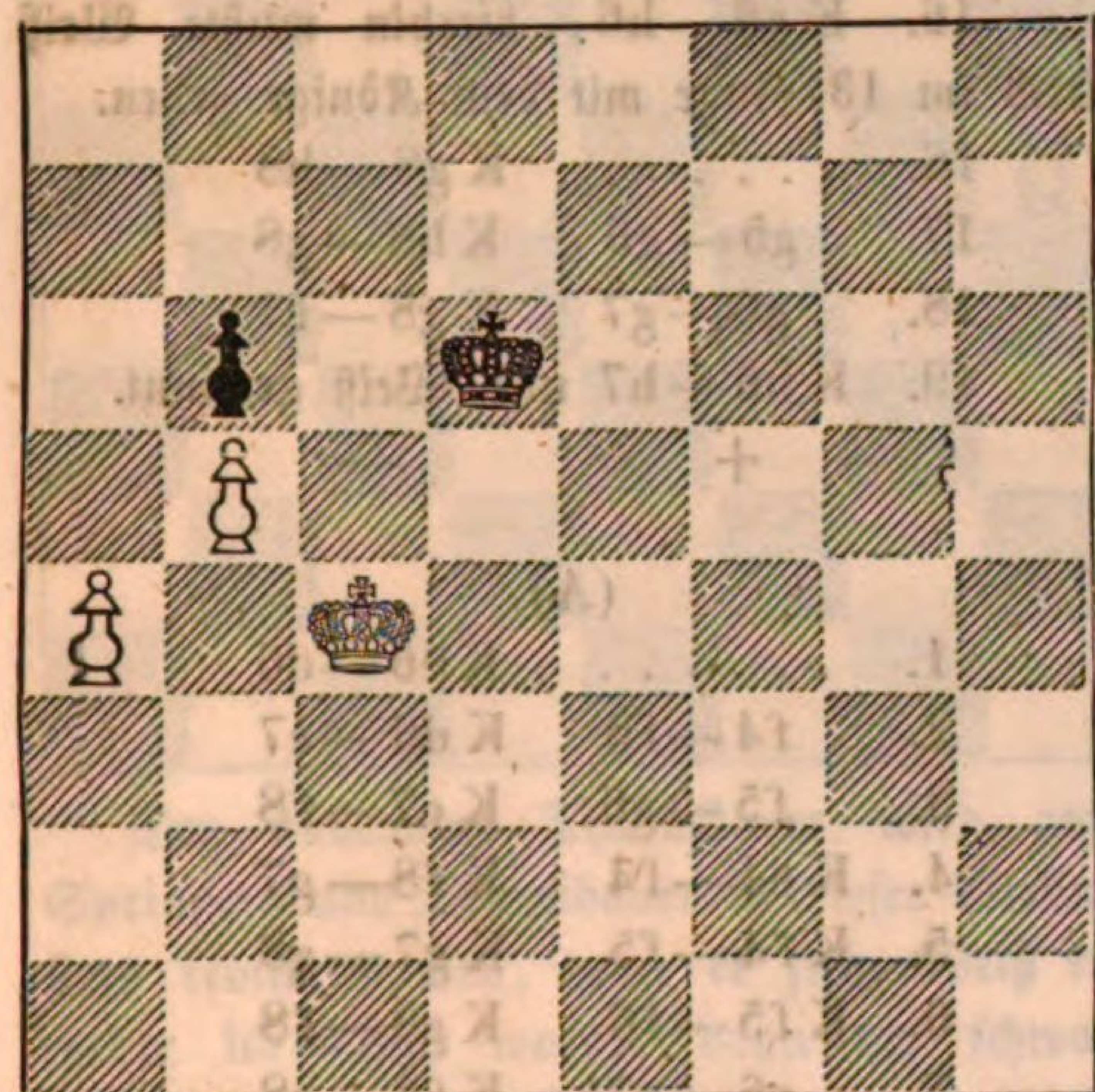


In dieser Stellung gewinnt Weiß, wenn er nur nicht gleich c5 — c6† vorrückt, da Schwarz den Bauer nicht nehmen, sondern durch K d7 nach c8 remis machen würde.

1. K d5 — e5 K d7 — c6
2. K e5 — d4 K c6 — d7

3. K d4—d5 K d7—c8
4. K d5—e6 K c8—d8
5. K e6—d6 K d8—c8
6. K d6—e7 K c8—b8
7. K e7—d7 K b8—a8
8. c5—c6 b7—c6:
9. K d7—c7 c6—c5
10. b6—b7† K a8—a7
11. b7—b8D† K a7—a6
12. D b8—b6‡ Mat.

No. VII.

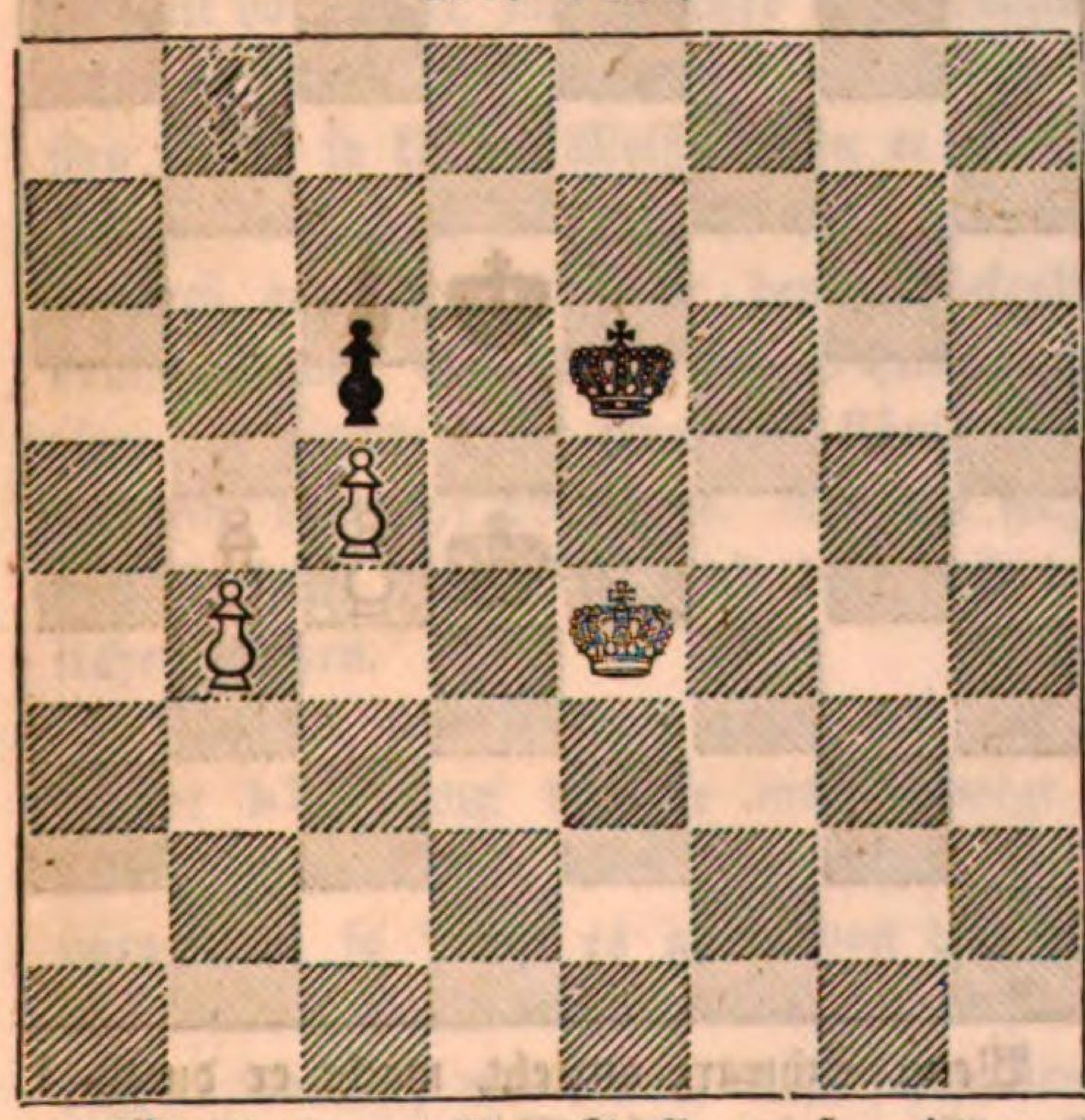


Dieses Spiel wird stets remis sein.

1. K c4—d4 K d6—e6 auf je-
= =

den andern Zug hätte Schwarz verloren.

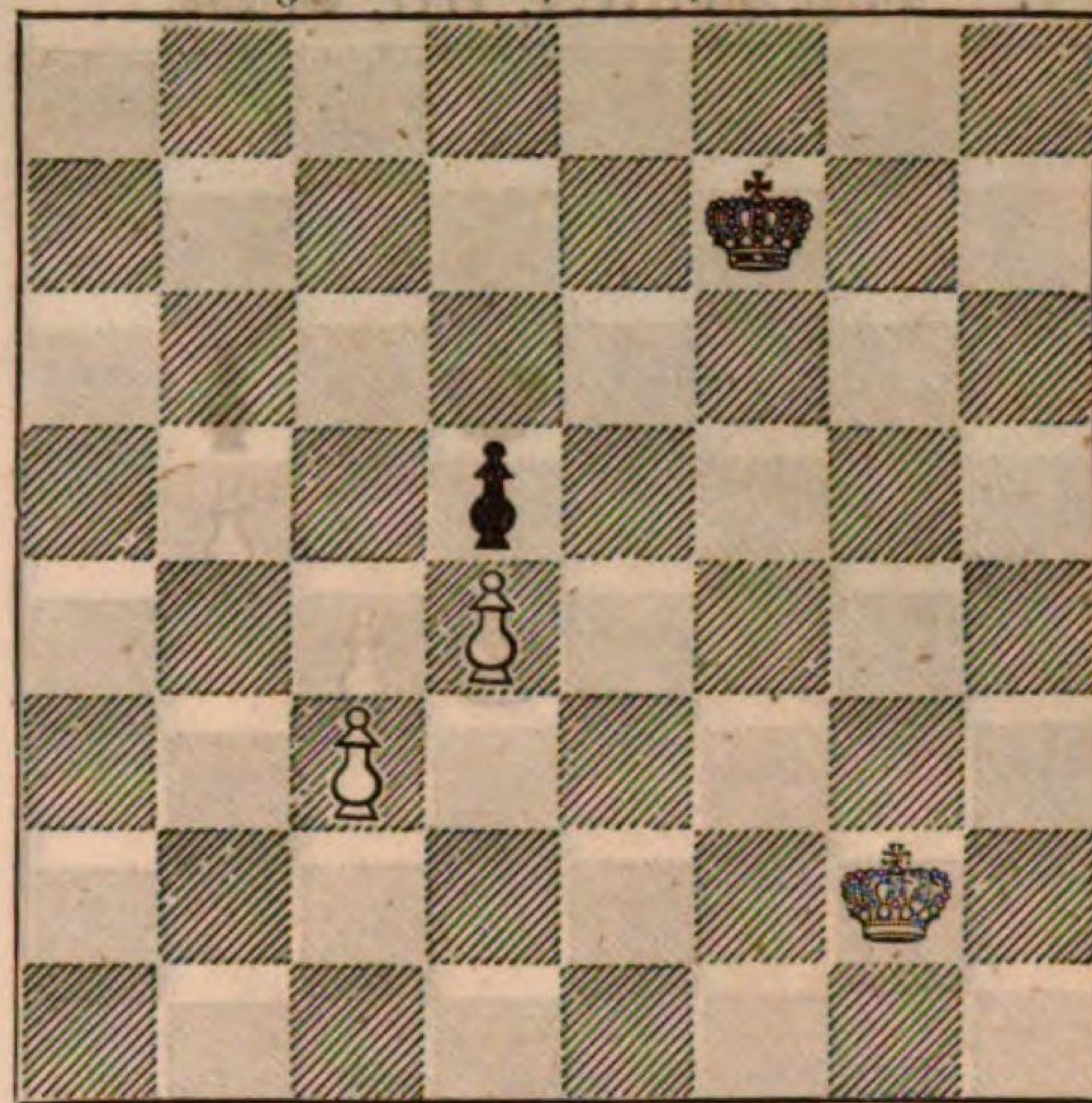
No. VIII.



Wie in der vorigen Stellung, so wird auch hier das Spiel stets unentschieden bleiben.

No. IX.

Vergl. Walker, 1841, S. 222.



Der Anziehende erlangt die Entgegenstellung, und Weiß gewinnt damit die Partie, Schwarz macht mit dem Zuge remis.

1. K g2—f3 K f7—g7,
oder K f7—e7 (A)
2. K f3—e3 K g7—f7
3. K e3—d3 K f7—e7
4. K d3—c2 K e7—d7
5. K c2—b3 K d7—c6
6. K b3—a4 und Weiß gewinnt.
\+ —

(A)

1. K g2—f3 K f7—e7, statt Kg7.
2. K f3—g4 K e7—f6
3. K g4—f4 K f6—e6
4. K f4—g5 und Weiß gewinnt.
\+ —

Hat hingegen Schwarz den ersten Zug, so bleibt die Partie unentschieden.

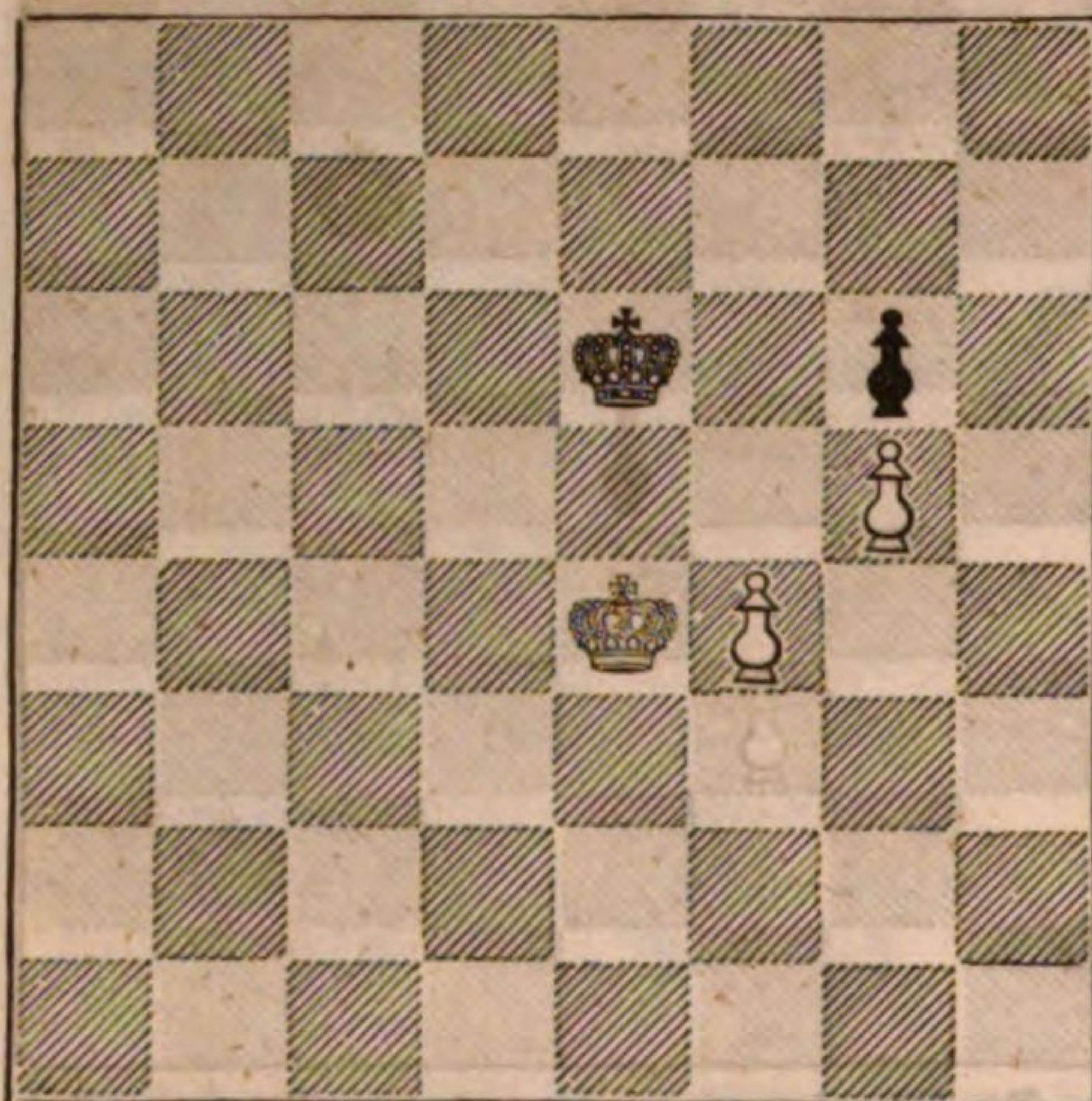
1. . . . . . . K f7—g6
2. K g2—f3 K g6—f5
3. K f3—e3 K f5—e6, Schwarz

hat nun die Entgegenstellung verloren, aber er kann sie, da das Feld e4 dem feindlichen Könige durch den Bauer d5 gewehrt ist, sehr leicht wieder gewinnen.

4. K e3—f4 K e6—f6
5. K f4—f3 K f6—f7
6. K f3—e3 K f7—e7
7. K e3—d3 K e7—d7
8. K d3—c2 K d7—c6
9. K c2—b2 K c6—b6
10. K b2—a3 K b6—a5
11. K a3—b3 K a5—b5
= =

No. X.

Vergl. Philidor, 1777, S. 292.



In dieser Stellung wird Weiß gewinnen, sobald Schwarz anzieht; ist der Zug aber an Weiß, so bleibt die Partie unentschieden.

1. K e4 — d4   K e6 — d6, durch den Zug K e6 — f5 hätte Schwarz verloren.
2. K d4 — d3   K d6 — d7
3. K d3 — e3   K d7 — e7
4. K e3 — d4   K e7 — d6
5. K d4 — e4   K d6 — e6 und die

=   =

Partie ist remis.

Gegen den Zug wird Weiß gewinnen.

1. . . . . . .   K e6 — d6
2. f4 — f5   K d6 — e7, hätte Schwarz den Bauer genommen, so gelangte Weiß mit seinem Könige nach h7 und brachte dann seinen Bauer g5 ungehindert zur Dame.
3. f5 — f6†, es wäre remis, wenn Weiß den Bauer g6 schlüge (A).
3. . . . . . .   K e7 — e6
4. K e4 — d4, hier könnte Weiß auch, wie Ponziani 1782, S. 185 angiebt, sogleich den Bauer nach f7 vorrücken, es bewirkt dies jedoch nur eine Umstellung und die Anzahl der Züge bleibt dieselbe.
4. . . . . . .   K e6 — d6
5. f6 — f7   K d6 — e7
6. K d4 — e5   K e7 — f7:
7. K e5 — d6   K f7 — f8
8. K d6 — e6   K f8 — g7
9. K e6 — e7   K g7 — g8
10. K e7 — f6   K g8 — h7
11. K f6 — f7   K h7 — h8
12. K f7 — g6:   K h8 — g8

Die Position, in welcher sich jetzt die Steine befinden, ist der in No. I. §. 6. Abschn. I. auf S. 382 angeführten ganz analog.

13. K g6 — f6, Philidor (1803, S. 142) läßt nun Schwarz 13. K g8 — f8 ziehen, er hat aber dabei übersehen, daß dies nicht gut ist, da 13. K g8 — h7 noch eine Aussicht auf pat gewährt.
13. . . . . . .   K g8 — h7
14. K f6 — f7   K h7 — h8
15. K f7 — g6   K h8 — g8
16. K g6 — h6, hierhin mußte Weiß gleich im 13. Zuge mit dem Könige gehen.
16. . . . . . .   K g8 — h8
17. g5 — g6   K h8 — g8
18. g6 — g7   K g8 — f7
19. K h6 — h7 und Weiß gewinnt.

\+   —

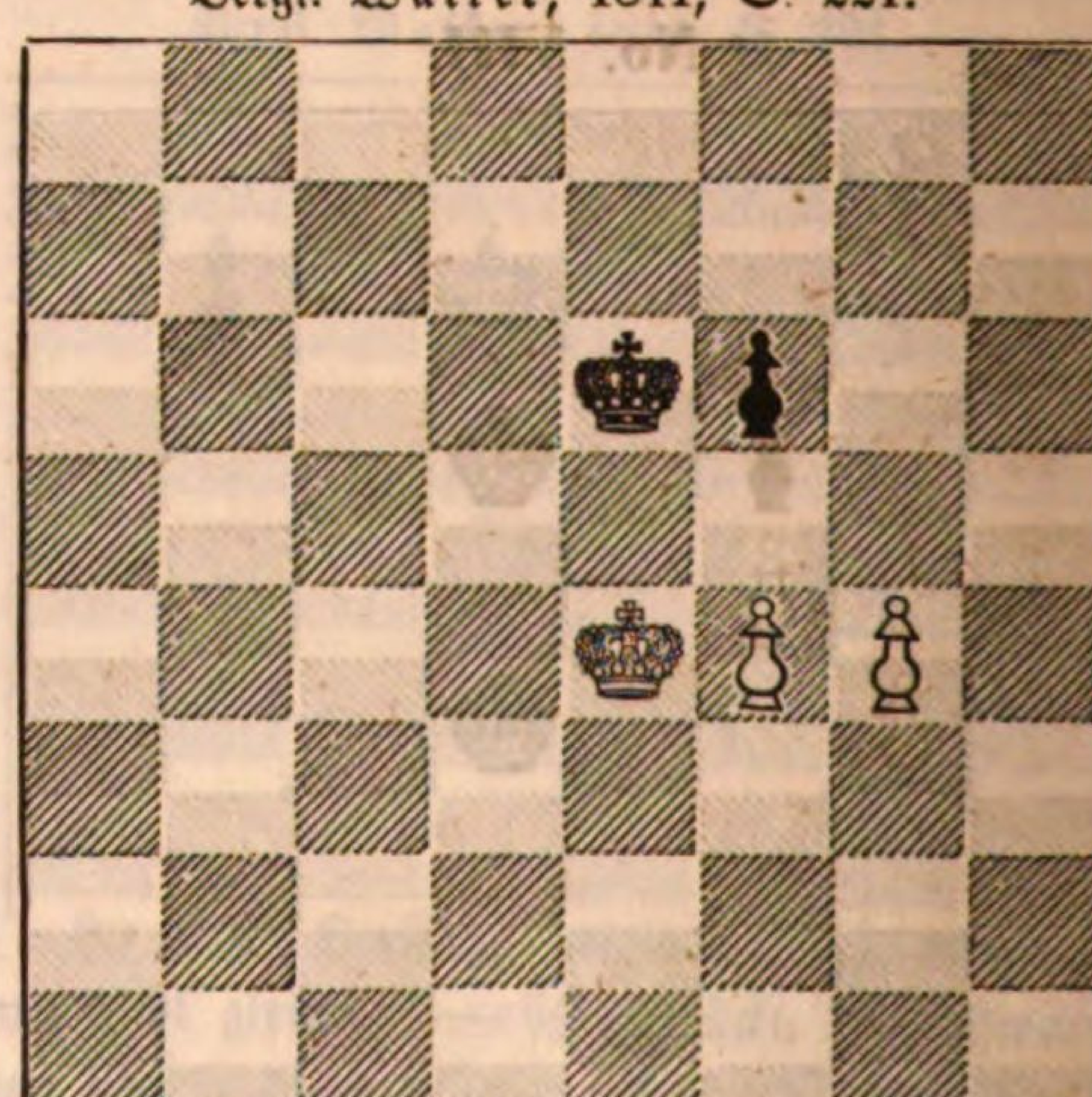
(A)

1. . . . . . .   K e6 — d6
2. f4 — f5   K d6 — e7
3. f5 — g6:   K e7 — f8
4. K e4 — f4   K f8 — g7
5. K f4 — f5   K g7 — g8
6. K f5 — f6   K g8 — f8
7. g6 — g7†   K f8 — g8
8. g5 — g6   pat.

=   =

No. XI.

Vergl. Walker, 1841, S. 221.

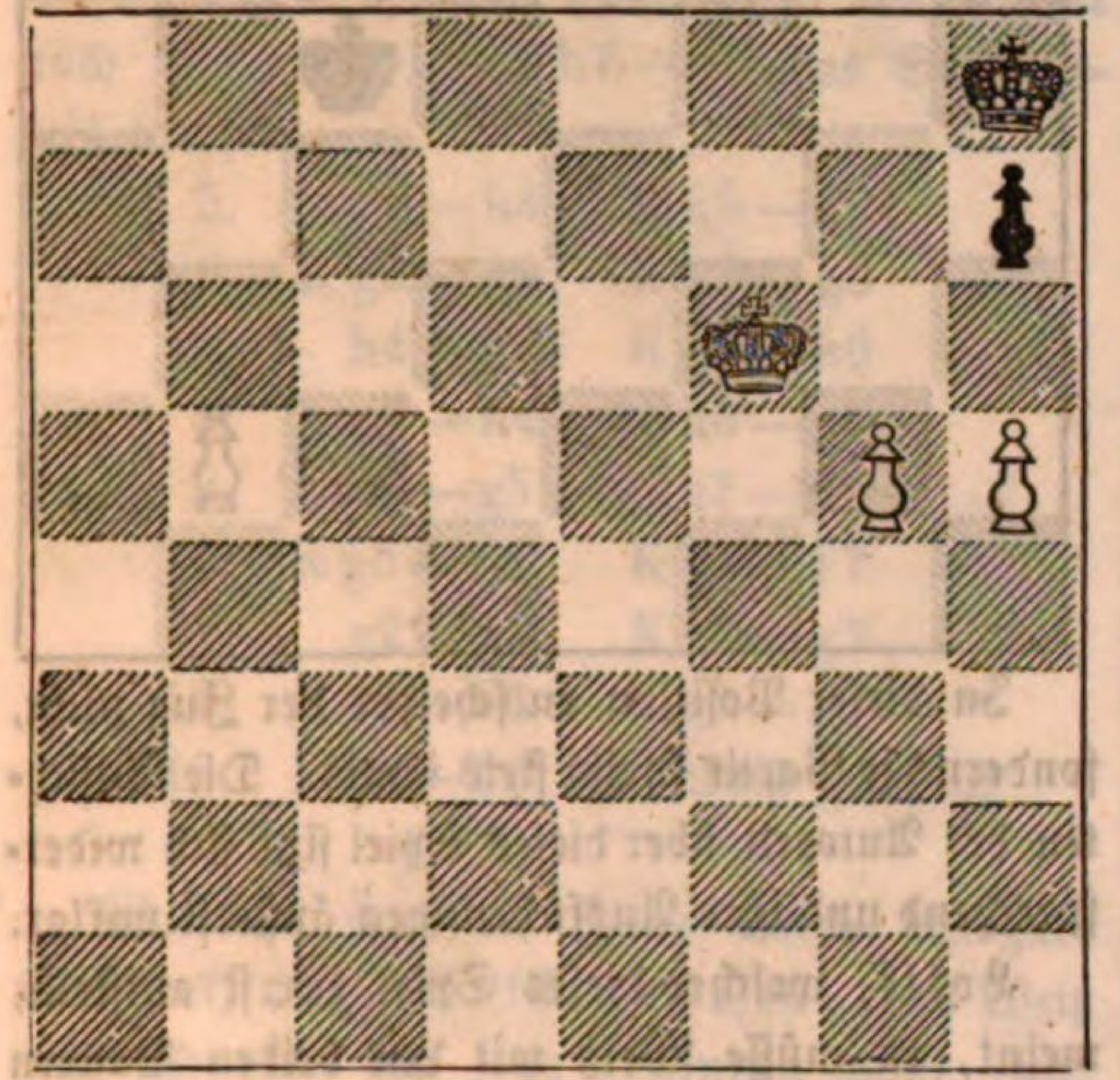


Wenn Schwarz anzieht, macht er durch 1. f6 — f5† remis; zieht Weiß an, so bleibt das Spiel ebenfalls unentschieden.

1.	K e4—d4	K e6—d6
2.	K d4—c4	K d6—c6
3.	K c4—d4	K c6—d6
4.	K d4—c4	remis.
	=	=

No. XII.

Vergl. Ponziani, 1782, S. 182.

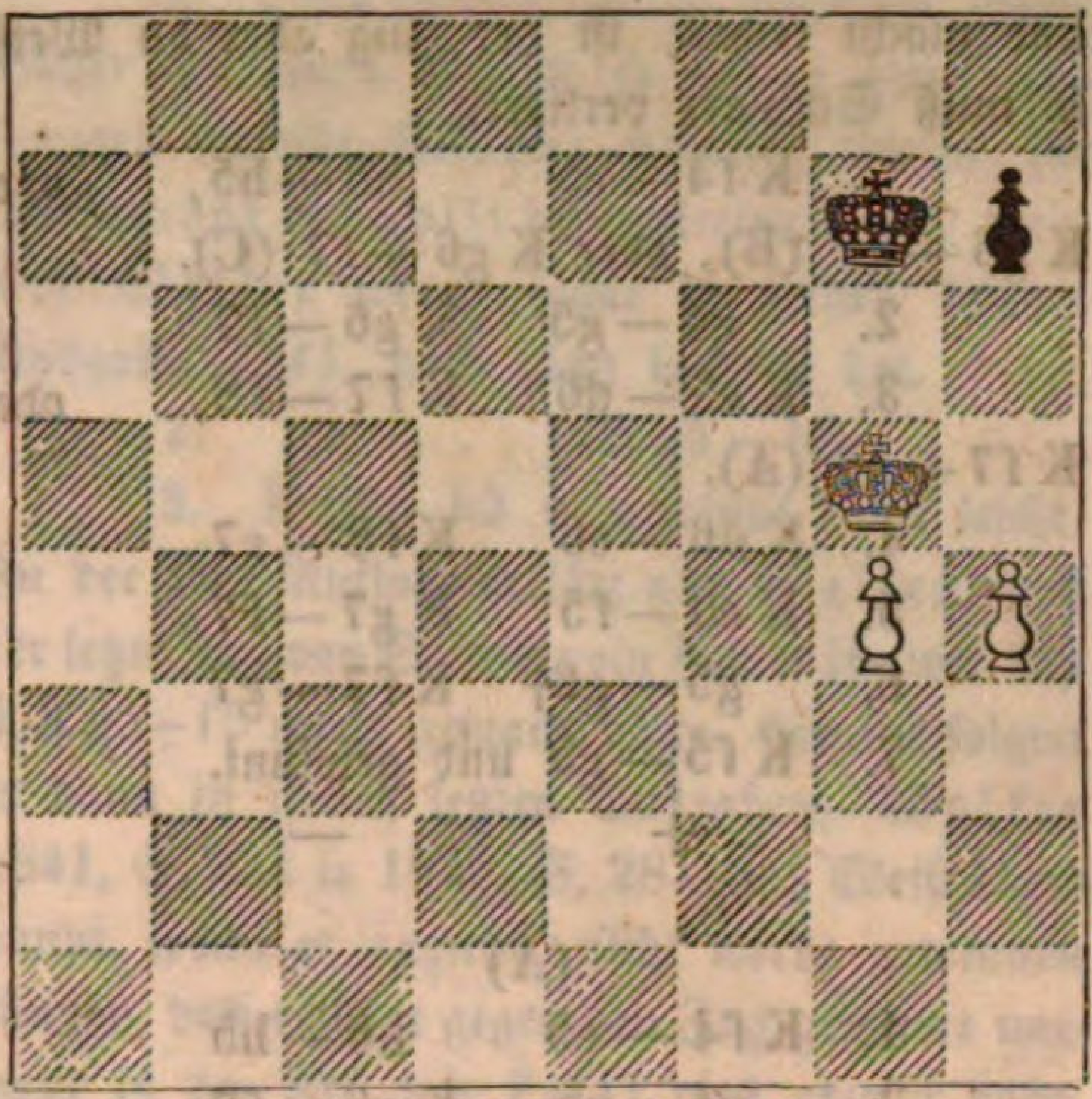


Der unbewegte Thurmbauer wird gegen Springer- und Thurmbauer in dieser Stellung stets remis machen, denn es zieht Weiß entweder h5—h6, worauf dann der schwarze König offenbar von h8 nicht mehr vertrieben werden kann, oder der erste Zug ist g5 nach g6; diesen Bauer nimmt Schwarz nicht, sondern zieht h7—h6 und macht dadurch ebenfalls remis.

Wären die beiden weißen Bauern noch nicht so weit vorgerückt, und befände sich wenigstens einer derselben noch unbewegt auf seinem ersten Felde, so könnte Weiß, wenn er mit dem Könige das Feld h6 erreicht hat, das Spiel dadurch gewinnen, daß er den zurückgebliebenen Bauer ein oder zwei Schritte zuerst zöge, je nachdem der feindliche König auf f8 und h8, oder auf g8 stände. An dem folgenden Beispiele No. XIII. wird dies noch deutlicher werden.

Das bis jetzt Gesagte bezog sich auf den Bauer h7, wenn derselbe nicht bewegt ist. Wäre dieser Bauer aber schon einen Schritt vorgerückt, so hängt es allein von dem Zuge ab, ob die Partie remise bleibt, oder für die beiden Bauern, wenn auch diese schon bewegt sind, entschieden ist, wie dies in No. XIV. ausgeführt werden wird.

No. XIII.



Das Spiel bleibt unentschieden.

1. . . . . . . K g7—h8, Schwarz würde verlieren, wenn er den Bauer vorrückte, oder mit dem Könige nach g8 zurückginge.

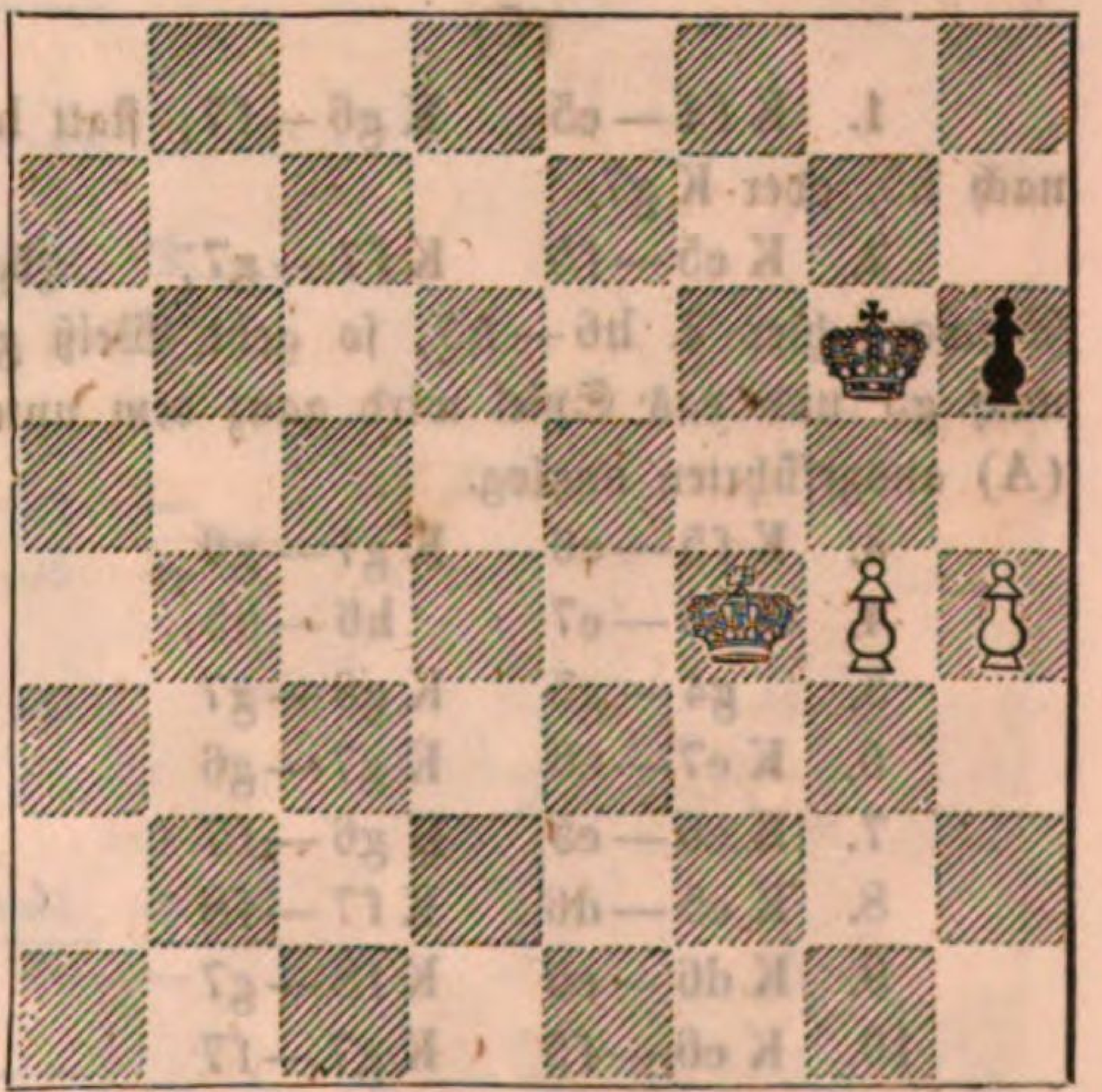
2.	K g5—h6	K h8—g8
3.	h4—h5	K g8—h8

4. g4—g5, stände dieser Bauer nun noch auf g2, so könnte Weiß den ihm zum Gewinne fehlenden Zug leicht gewinnen.

4.	. . . . . .	K h8—g8
5.	g5—g6	h7—g6:
6.	h5—g6:	K g8—h8
	=	=

Wäre Weiß mit dem Könige nach f6, statt nach h6 gegangen, so würde das Resultat dennoch dasselbe bleiben.

No. XIV.



Es kommt auf den Zug an, ob die Partie unentschieden oder für Weiß gewonnen ist.

Zieht Schwarz an, so thut er 1. Kg6—f6 und macht remis, ist der Zug aber an Weiß, so muß Schwarz verlieren.

1. Kf4—e5 h6—h5, oder Kg6—g7 (B), oder Kg6—f7 (C).
2. g4—g5 Kg6—f7
3. Ke5—d6 Kf7—f8, oder Kf7—g8 (A).
4. Kd6—e6 Kf8—g7
5. Ke6—f5 Kg7—f7
6. g5—g6† Kf7—g7
7. Kf5—g5 und gewinnt.

\+ —

(A)

1. Kf4—e5 h6—h5
2. g4—g5 Kg6—f7
3. Ke5—d6 Kf7—g8, statt Kf8.
4. Kd6—e6 Kg8—g7
5. Ke6—f5 Kg7—h7
6. Kf5—f6 und Weiß gewinnt.

\+ —

(B)

1. Kf4—e5 Kg6—g7, statt h6—h5.
2. h4—h5 Kg7—f7
3. Ke5—f5 Kf7—g7
4. Kf5—e6 Kg7—h8
5. Ke6—f6 Kh8—h7
6. Kf6—f7 Kh7—h8
7. Kf7—g6 und gewinnt.

\+ —

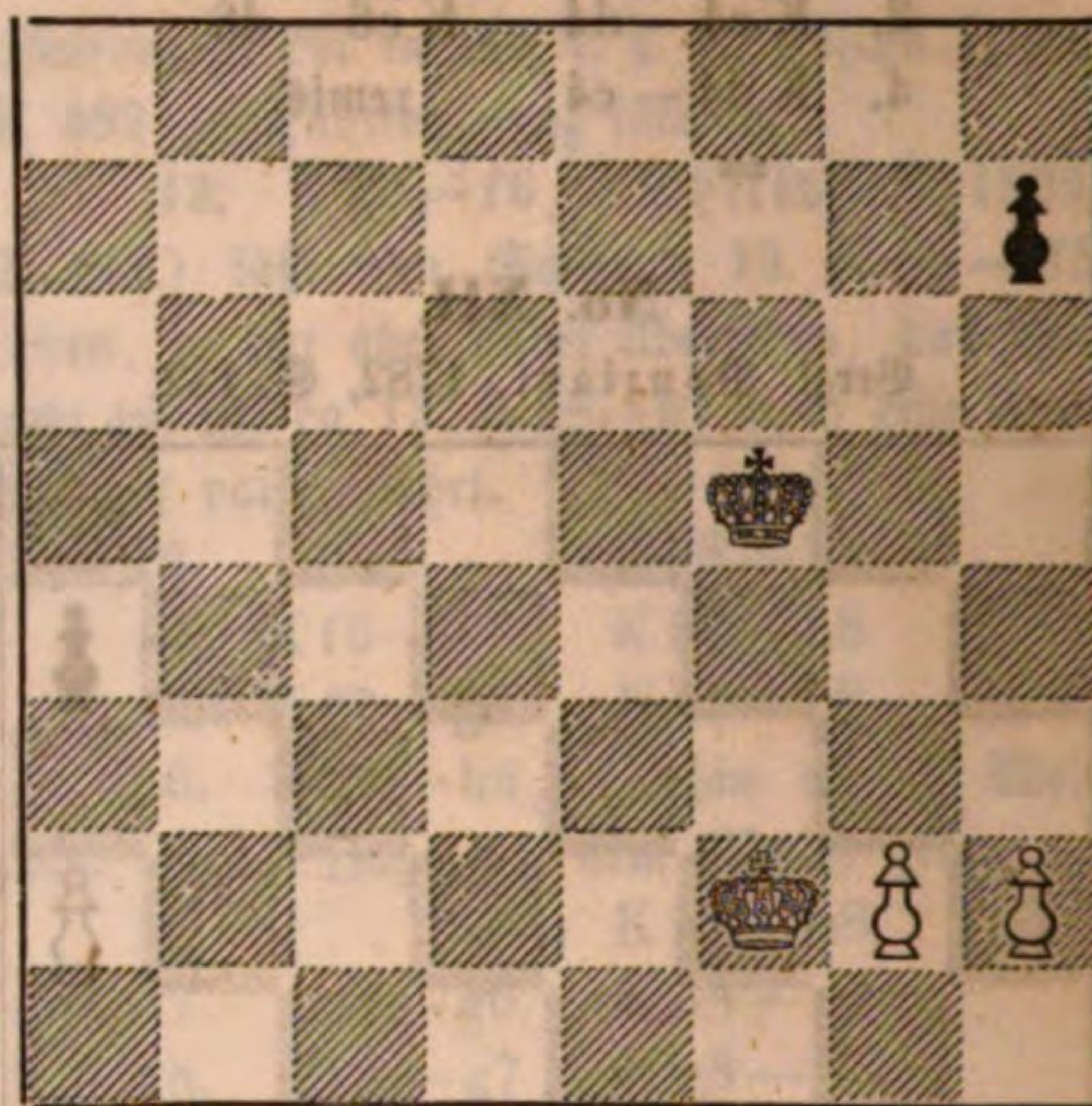
(C)

1. Kf4—e5 Kg6—f7, statt h6 nach h5, oder Kg7.
2. Ke5—f5 Kf7—g7, zöge Schwarz hier 2. h6—h5, so geht Weiß g4 nach g5 und das Spiel wird ganz dem unter (A) ausgeführten analog.
3. Kf5—e6 Kg7—g6
4. Ke6—e7 h6—h5
5. g4—g5 Kg6—g7
6. Ke7—e6 Kg7—g6
7. Ke6—e5 Kg6—f7
8. Ke5—d6 Kf7—f8
9. Kd6—e6 Kf8—g7
10. Ke6—f5 Kg7—f7
11. g5—g6† und Weiß gewinnt.

\+ —

No. XV.

Vergl. Lolli S. 470.



In dieser Position entscheidet der Zug nicht, sondern die Partie bleibt stets remis. Die Ansichten der Autoren über dieses Spiel sind sich widersprechend und ihre Ausführungen äußerst unklar.

Lolli, welcher dieses Spiel zuerst aufstellt, meint, es müsse Weiß mit den beiden Bauern stets gewinnen. Seine Züge sind folgende:

1. . . . . . . Kf5—f4

	1.	2.	3.	4.
1.	Kf2-g3 / h7-h5	Kg3-f3 / Kf5-g5	g2-g3 / Kg5-f5	h2-h3 / Kf5-g5
2.	. .	. .	. .	— / Kf5-e5
3.	— / h7-h6	Kg3-h4 / Kf5-f6	Kh4-g4 / Kf6-g6	h2-h3 / Kg6-f6
4.	— / Kf5-g5	h2-b3 / h7-h5	Kg3-f2 / Kg5-h4	Kf2-f3 / Kh4-g5
5.	. .	. .	— / Kg5-f4	g2-g3† / Kf4-e4
6.	. .	— / h7-h6	Kg3-f3 / h6-h5	Kf3-e4 / Kg5-h4
7.	. .	. .	— / Kg5-f5	g2-g3 / h6-h5
8.	. .	. .	. .	g2-g4† / Kf5-f6
9.	. .	. .	h3-h4† / Kg5-f5	Kg3-f3 / h6-h5
10.	Kf2-f3 / Kf5-g5	Kf3-e4 / Kg5-g4	Ke4-e5 / h7-h5	Ke5-e4 / h5-h4
11.	. .	. .	. .	— / Kg4-h4
12.	. .	. .	— / h7-h6	Ke5-f6 / h6-h5
13.	. .	. .	— / Kg4-g5	h2-h3 / h7-h5

2. h2—h3 Kf4—f5, Schwarz konnte, wie man aus der Tabelle ersehen wird, hier h7—h6 ziehen und dadurch leicht remis machen.

3. Kf2—f3 Kf5—g5, zöge er h7—h5, so thut Weiß 4. g2—g3 dagegen; der einfachste Zug war aber auch hier h7—h6.

4. Kf3—g3 Kg5—h5. Nun ist Schwarz ohne Rettung verloren, er konnte aber auch hier noch durch h7—h6 das Spiel remis machen.

5. h3—h4 Kh5—h6
6. Kg3—g4 Kh6—g6
7. h4—h5† Kg6—h6
8. Kg4—h4 Kh6—g7
9. Kh4—g5 h7—h6†
10. Kg5—f5 Kg7—f7
11. g2—g3 Kf7—g7
12. Kf5—e6 Kg7—g8
13. Ke6—f6 und Weiß gewinnt.

\+ —

Walker sagt in seiner ersten Ausgabe (Schiereck, 1833, S. 141) ebenfalls, daß Weiß mit und ohne den Zug gewinnen müsse, und zwar führt er es auf folgende Art aus:

1. Kf2—g3 Kf5—g5
2. h2—h4†, ginge übrigens dieser Bauer nur einen Schritt, so würde man vollkommen dieselbe Stellung erhalten, wie in der Ausführung des Lolli beim vierten Zuge, welches Walker jedoch sogar in seiner dritten Ausgabe, 1841, noch nicht bemerkt hat.

2. ...... Kg5—h5
3. Kg3—h3 u. gewinnt dann leicht.

In der 2ten Auflage erklärt nun Walker, daß der letzte Zug von Schwarz ein Fehler ist, und daß 2. Kg5-f5 remis gemacht hätte. Hieraus folgert er dann in seinen letzten Ausgaben, Walker 1841, S. 224 u. 1846, S. 281, daß Weiß überhaupt, wenn er anzieht, nicht werde gewinnen können, daß er aber gegen den Zug gewinne und zwar in der Art, wie Lolli dies gezeigt habe.

Durch die folgende Tabelle und namentlich aus No. 7—9; 17—25; 28—33 wird man sich überzeugen, daß die Partie stets unentschieden bleiben muß, wenn Schwarz nur im richtigen Momente den Bauer h7 vorrückt. Es sind keine Anmerkungen hinzugefügt worden, da die Varianten, in denen Schwarz verliert, und also nicht immer die richtigen Züge thut, zur Erklärung der übrigen hinreichen.

5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	
Kf3-e4	Ke4-f4	Kf4-e5	h3-h4†	Ke5-f6	Kf6-g5	Kg5-h5:	Kh5-g6	+
Kg5-f6	Kf6-g6	Kg6-g5	Kg5-g4	Kg4-g3:	Kg3-f3	Kf3-f4		—
Kf3-e3	Ke3-d4	g3-g4†	Kd4-d3	g4-g5	g5-g6	+		
Ke5-f5	h5-h4	Kf5-f4	Kf4-g3	Kg3-h3:		—		
Kg4-f4	g2-g4	h3-h4	Kf4-e4	Ke4-d5	g4-g5†	+		
Kf6-g6	Kg6-f6	Kf6-e6	Ke6-f6	h6-h5		—		
Kf3-e4	Ke4-f5	Kf5-g5	h3-h4	+				
Kg5-h4	Kh4-g3	Kg3-g2:		—				
Kf2-e2	g3-g4	Ke2-d3	g4-g5	+				
h5-h4	Ke4-f4	Kf4-g3		—				
Ke4-f5	Kf5-g5	Kg5-h5	Kh5-h4:	Kh4-g5	+			
Kh4-g3	h5-h4	Kg3-g2:	Kg2-f3		—			
Kf3-e3	Ke3-f2	—						
Kf5-e5	Ke5-f6	—						
Kf3-f4	Kf4-g3	h3-h4†	Kg3-f3	Kf3-e4	—			
Kf6-g6	Kg6-g5	Kg5-g6	Kg6-f7	Kf7-e6	—			
—								
—								
h2-h3†	Ke4-f5	Kf5-g4	+					
Kg4-g3	Kg6-g2:		—					
Ke4-f3	g2-g3	h2-h3	Kf3-e3	Ke3-d4	+			
Kh4-g5	Kg5-f5	Kf5-e5	Ke5-f5		—			
Kf6-g6	h2-h3†	Kg6-g5	Kg5-h4:	+				
h5-h4	Kg4-g3	Kg3-g2:		—				
g2-g3	+							
	—							

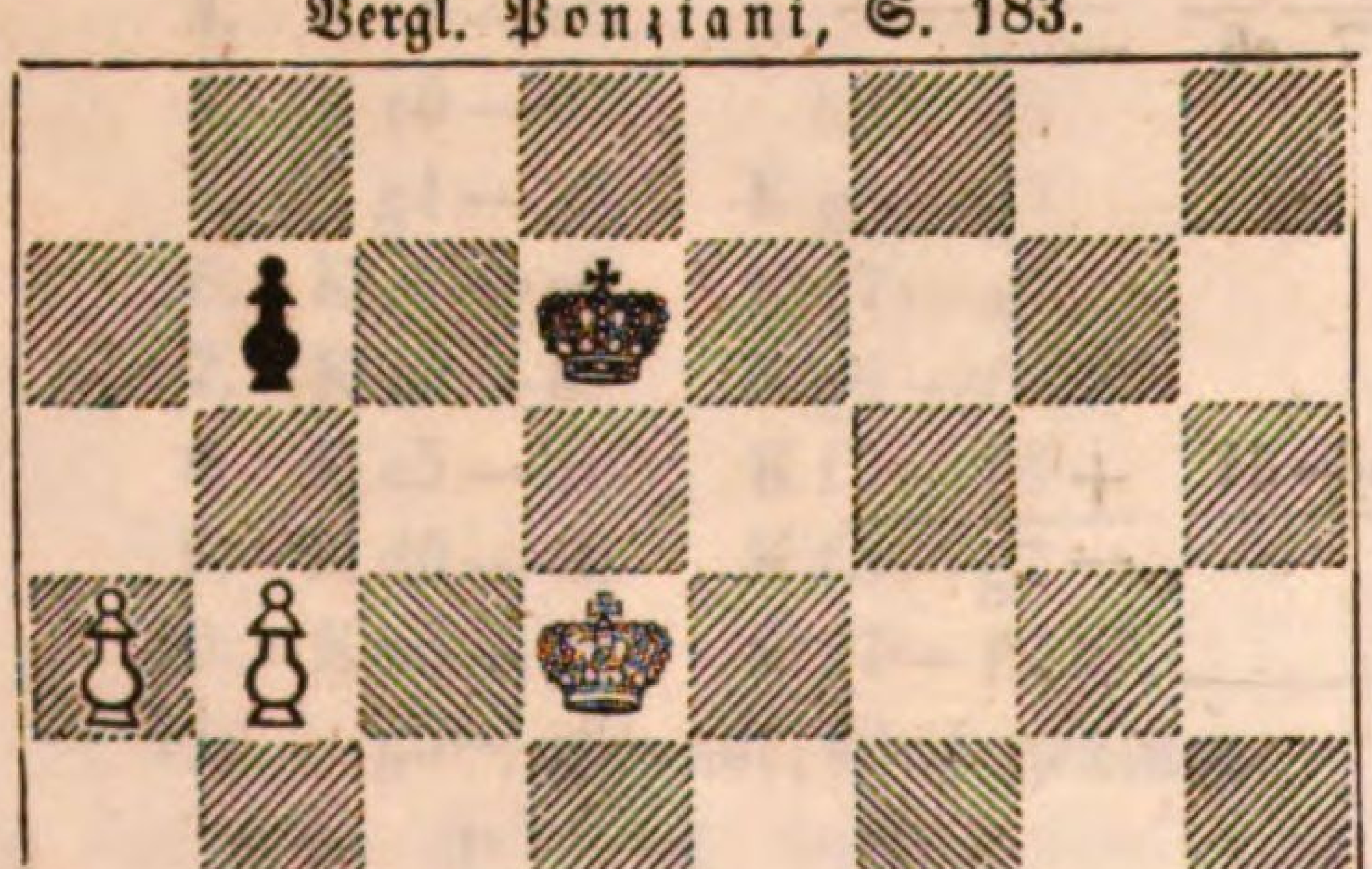
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
14.	(Kf2-f3)	(Kf3-e4)	(Ke4-e5)	(h2-h3)	g2-g3	Ke5-f4	g3-g4	h3-h4
	(Kf5-g5)	(Kg5-g4)	(Kg4-g5)	h7-h6	Kg5-h5	Kh5-g6	Kg6-f6	Kf6-g6
15.	. .	. .	. .		Ke5-f4	Kf4-e5	g2-g3	h3-h4
				Kg5-g6	h7-h5	Kg6-g5	Kg5-g6	
16.	. .	. .	. .	. .		g2-g4	Kf4-f5	+
					h7-h6	Kg6-g7		—
17.	. .	. .	. .	. .		g2-g4	h3-h4	g4-g5†
					Kg6-f6	Kf6-g6	Kg6-f6	Kf6-g6
18.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	Kf4-e4
								Kf6-e6
19.	. .	. .	. .	. .	. .	g2-g3	Kf4-e3	Ke3-d4
						h7-h6	Kf6-e7	Ke7-d6
20.	. .	Kf3-g3	h2-g3	—				
		h7-h5	h5-h4†	—				
21.	. .	. .	Kg3-f3	Kf3-e3	Ke3-d3	g2-g3	Kd3-e3	Ke3-f3
			Kg5-f5	Kf5-e5	Ke5-d5	Kd5-e5	Ke5-f5	Kf5-g5
22.	. .	. .	Kg3-f2	Kf2-e2	h2-h3	—		
			Kg5-f4	Kf4-e4	h5-h4	—		
23.	. .	. .	. .	. .	g2-g3	g3-g4	—	
					h5-h4	h4-h3	—	
24.	. .	. .	. .	g2-g3†	Kf2-g2	h2-h3	Kg2-f2	—
				Kf4-g4	Kg4-f5	Kf5-g6	Kg6-f6	—

Wenn Schwarz anzieht, so bleibt das Spiel ebenfalls unentschieden.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
25.	. . . . . .	g2-g3†	Kf2-g2	h2-h3†	Kg2-f2	—		
	Kf5-f4	Kf4-g4	h7-h5	Kg4-g5	Kg5-f6	—		
26.	. .	Kf2-e2	Ke2-d2	g2-g3	Kd2-e2	Ke2-f2	Kf2-f3	Kf3-f4
		Kf4-e4	Ke4-d4	Kd4-e4	h7-h6	Ke4-f5	Kf5-g6	Kg6-f6
27.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	
								h6-h5
28.	. .	. .	. .	. .		h2-h3	Ke2-e3	g3-g4
					Ke4-f5	h7-h6	Kf5-g5	h6-h5
29.	: .	. .	. .	. .	. .	Ke2-f3	h2-h3	g3-g4†
						Kf5-g5	Kg5-f5	Kf5-g5
30.	. .	. .	h2-h3	Ke2-f2	g2-g3†	Kf2-f3	—	
			h7-h6	Ke4-f4	Kf4-f5	h6-h5	—	
31.	. .	h2-h3	—					
		h7-h6	—					
32.	. .		Kf2-g3	h3-h4†	Kg3-f3	—		
		Kf4-f5	Kf5-g5	Kg5-f5	h7-h5	—		
33.	. .	. .	. .	Kg3-f3	Kf3-e3	g2-g4	g4-g5	—
				Kg5-f5	Kf5-e5	h7-h5	h5-h4	—

No. XVI.

Vergl. Ponziani, S. 183.



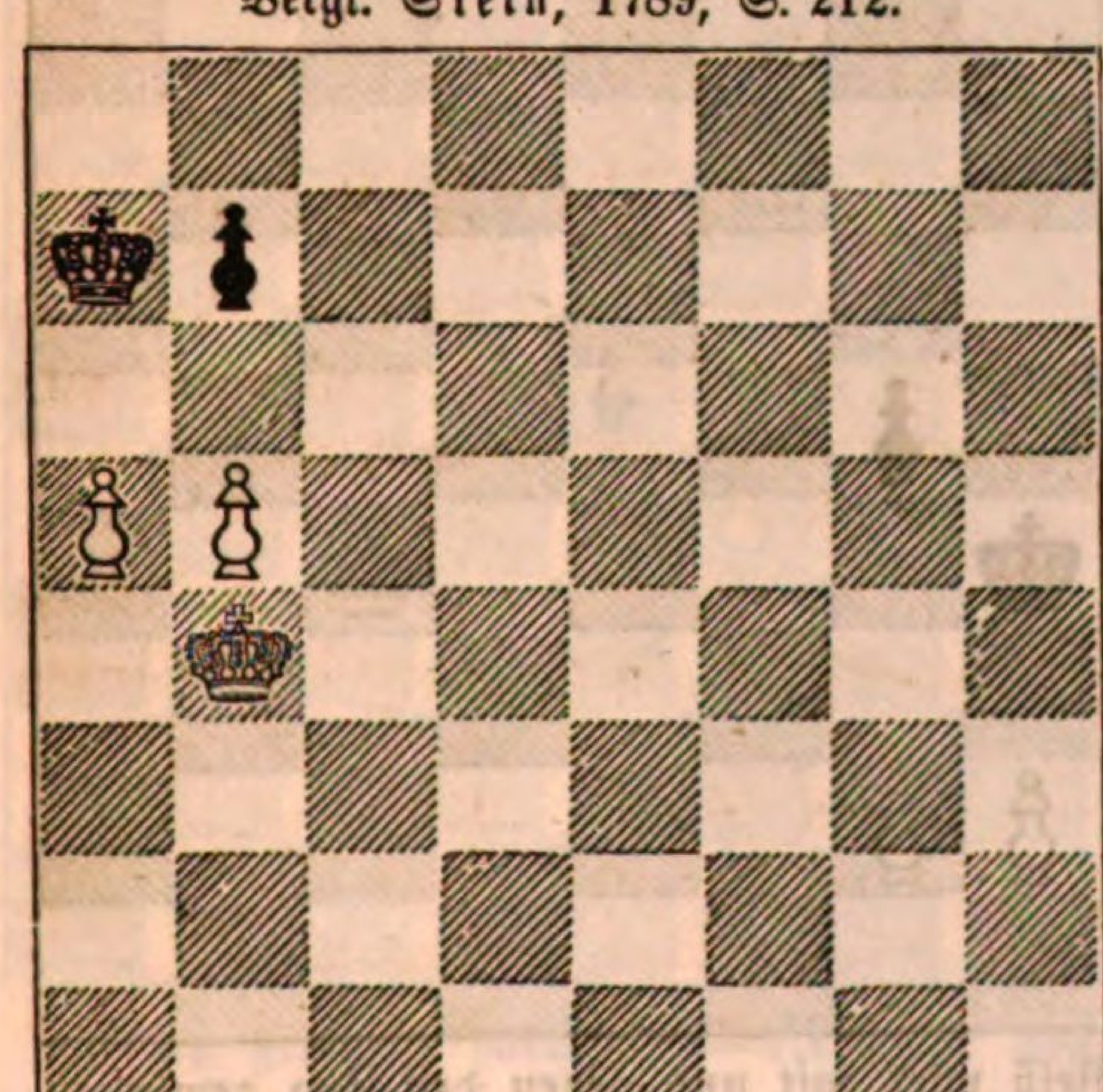
Wenn auch der Zug an Weiß ist, so kann Schwarz doch das Spiel remis machen.

1.	Kd5—c5	Kd7—c7
2.	b5—b6†, hätte in dieser Stellung Schwarz den Zug, so würde er b7—b6† ziehen.	
2.	. . . . . .	Kc7—b8
3.	Kc5—d6	Kb8—c8
4.	Kd6—e7	Kc8—b8
5.	Ke7—d7	Kb8—a8
6.	a5—a6	Ka8—b8
	=	=

9.	10.	11.	
Kf4-e4	+ / —		
+ / —			
Kf4-g4 / h7-h6	h4-h5† / Kg6-h7	— / —	
Ke4-d4 / Ke6-d6	g4-g5 / Kd6-e6	Kd4-e4 / h7-h6	— / —
h3-h4 / Kd6-e6	— / —		
h2-h3 / Kg5-f5	— / —		
g3-g4 / Kf6-g6	h2-h3 / Kg6-f6	h3-h4	+ / —
Kf4-g5 / Kg6-g5	h2-h3	+ / —	
— / —			
Kf3-g3 / h7-h6	h3-h4† / Kg5-g5	— / —	

No. XVII.

Vergl. Stein, 1789, S. 212.



Stein führt, S. 212—217, dieses Spiel als unentschieden für den Fall aus, daß Weiß den ersten Zug habe. Zöge Schwarz an, so könnte er durch 1. K a7—b8 offenbar remis machen, gegen den Zug aber, wie wir zeigen werden, muß er verlieren.

1. K b4—c5 K a7—a8, oder K a7 nach b8. Auf 1. b7—b6†, würde Weiß nicht nehmen, sondern 1. K c5—c6 ziehen.

2. K c5—d6 K a8—b8
3. K d6—d7 K b8—a7
4. K d7—c8 K a7—a8
5. a5—a6 K a8—a7
6. K c8—c7 K a7—a8
7. b5—b6 und Weiß gewinnt.

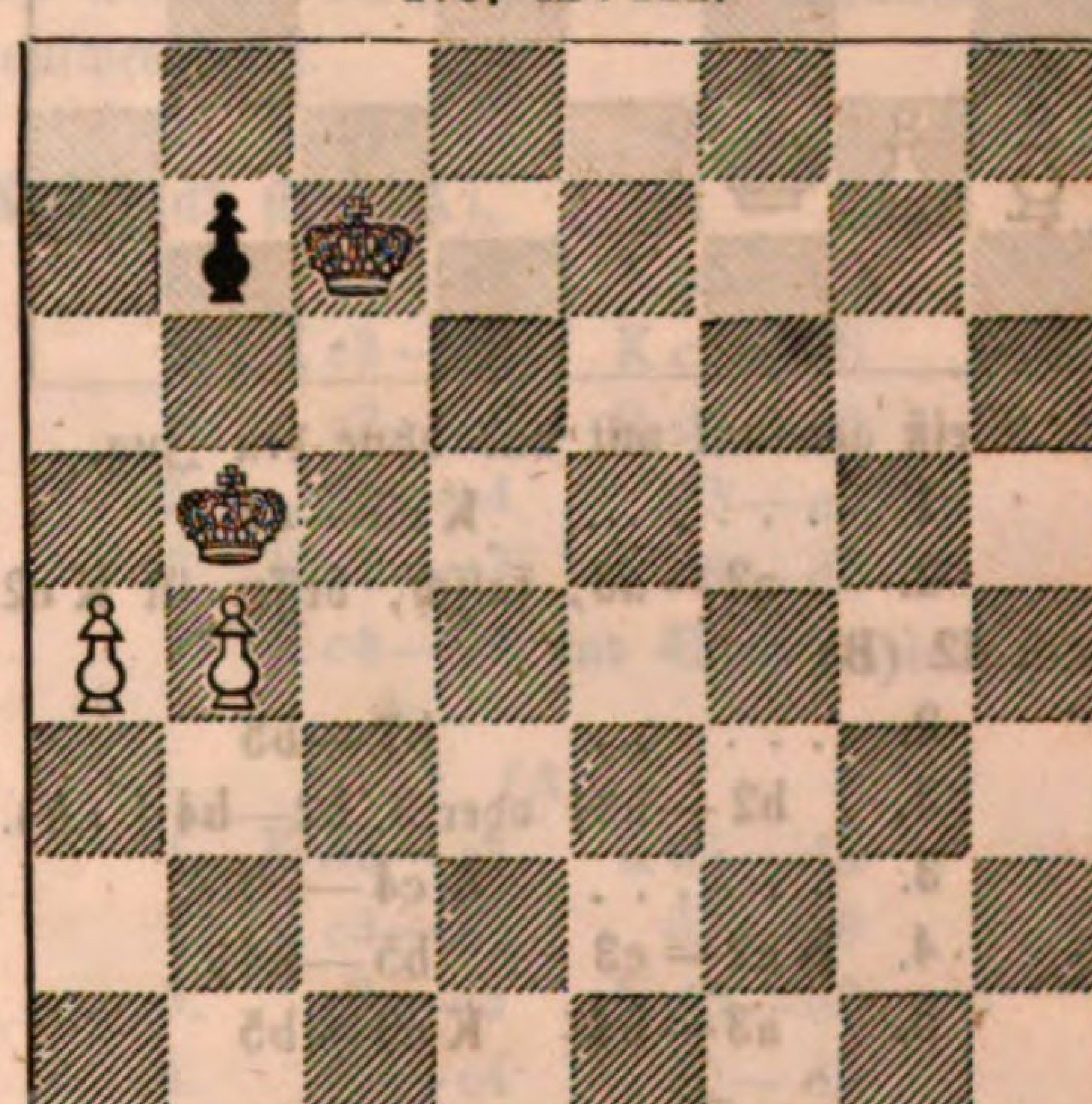
\+ —

oder:

1. K b4—c5 K a7—b8, statt K a8
2. K c5—b6 K b8—a8
3. K b6—c7, aber nicht a5—a6, wie dies Stein S. 213 Note (b) voraussetzt, weil Schwarz den Bauer nicht nehmen würde.
3. . . . . . . K a8—a7
4. a5—a6 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. XVIII.



Weiß wird stets gewinnen, und zwar wenn er den Zug hat durch 1. K b5—c5 (s. nachher), gegen den Zug auf folgende Art:

1. . . . . . . K c7—c8
2. K b5—b6 K c8—b8
3. b4—b5 K b8—a8
4. K b6—c7 K a8—a7
5. a4—a5 K a7—a8
6. K c7—d8 um ein Tempo zu ge-

winnen, denn der Bauer a5 darf nicht gleich vorgerückt werden, da ihn Schwarz nicht nehmen würde, sondern den König a8—a7 zöge.

6. . . . . . . K a8—b8
7. K d8—d7 K b8—a7
8. K d7—c8 K a7—a8
9. a5—a6 und Weiß gewinnt.

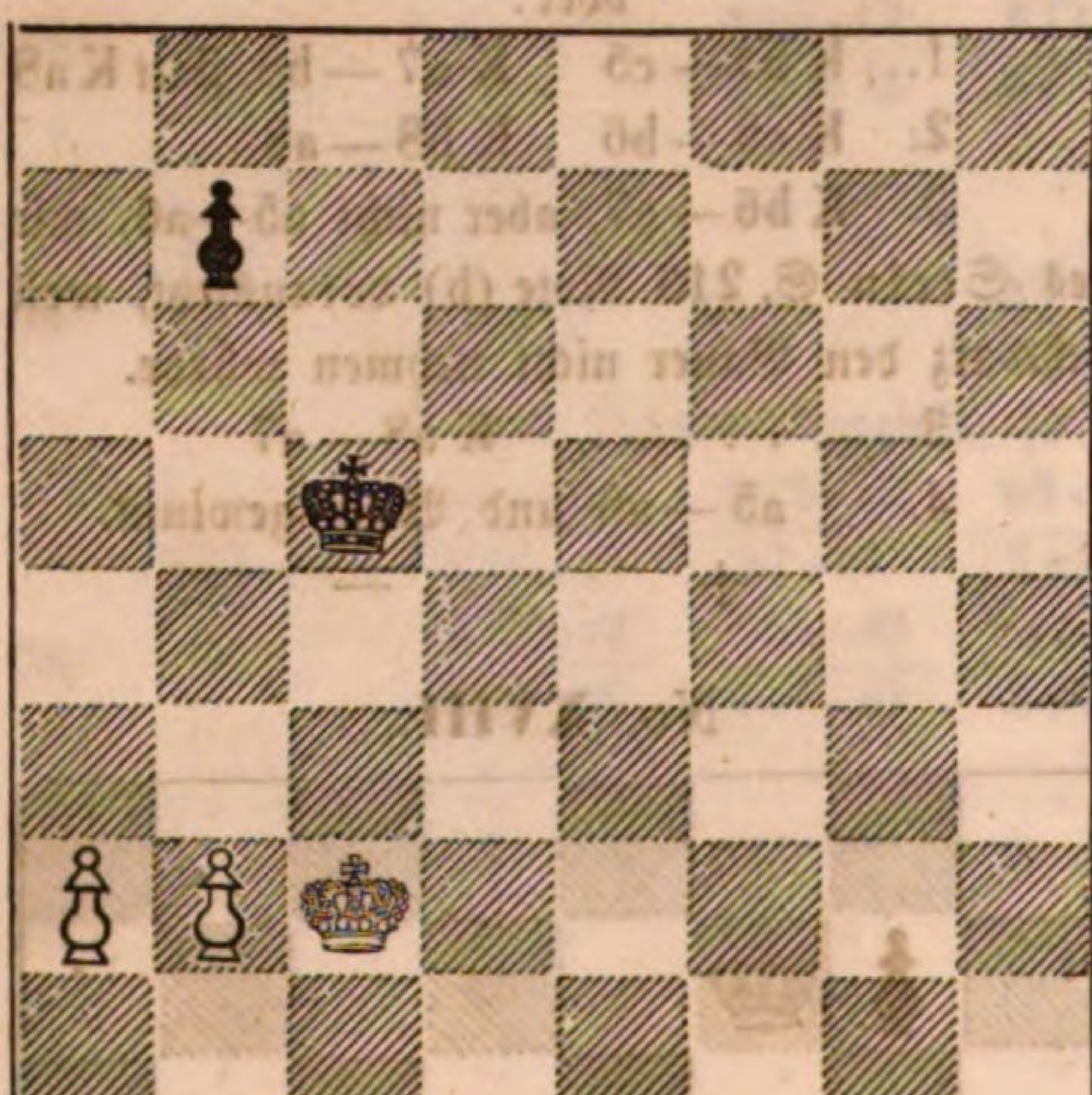
\+ —

Hätte Weiß in der gegebenen Position den ersten Zug, so folgt:

1. K b5—c5 b7—b6†
2. K c5—d5 K c7—d7
3. b4—b5 K d7—c7
4. K d5—c6 und Weiß wird gewinnen.

\+ —

No. XIX.



Weiß gewinnt mit und ohne den Zug.

1. . . . . . . K c5—c4
2. a2—a3, falsch, besser ist K c2 nach d2 (B).
2. . . . . . . b7—b5
3. b2—b3† oder 3. b2—b4 s. (A).
3. . . . . . . K c4—c5
4. K c2—c3 b5—b4†
5. a3—b4† K c5—b5

= =

(A)

1. . . . . . . K c5—c4
2. a2—a3 b7—b5
3. b2—b4 K c4—d5
4. K c2—d3 K d5—e5
5. K d3—e3 K e5—d5
6. K e3—d2 K d5—d4

= =

Man vergleiche übrigens hierzu No. IX. dieses Paragraphen.

(B)

1. . . . . . . K c5—c4
2. K c2—d2 K c4—d4
3. b2—b3 b7—b5, oder b6 siehe Veränderung.
4. a2—a3 K d4—c5
5. K d2—e3 K c5—d5
6. K e3—d3 K d5—c5
7. K d3—e4 und Weiß gewinnt.

\+ —

Veränderung beim 3ten Zuge in (B).

3. . . . . . . b7—b6, statt b7—b5.
4. a2—a4 K d4—d5
5. K d2—d3 b6—b5
6. a4—a5 b5—b4
7. a5—a6 und Weiß gewinnt.

Hätte hingegen Weiß den ersten Zug, so würde er noch leichter gewinnen.

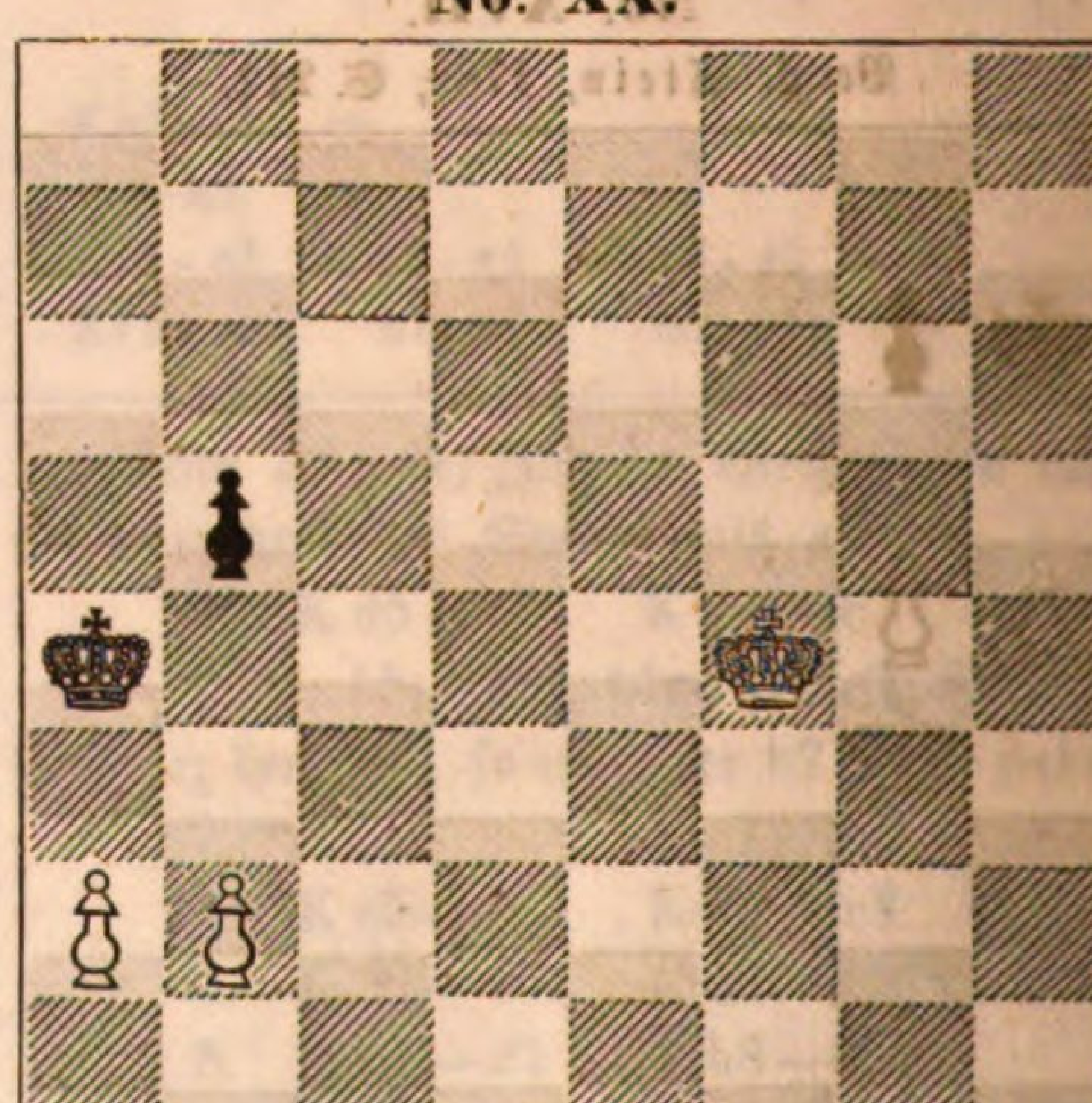
1. K c2—b3 b7—b6 oder K c5—b5 (C).
2. a2—a4 b6—b5
3. a4—a5 b5—b4
4. a5—a6 und Weiß gewinnt.

\+ —

(C)

1. K c2—b3 K c5—b5
2. a2—a3 K b5—a5
3. K b3—c3 K a5—b5
4. K c3—d4 K b5—a4
5. K d4—c4 K a4—a5 u. Weiß gewinnt, wie es in No. XVIII. gezeigt ist.

No. XX.

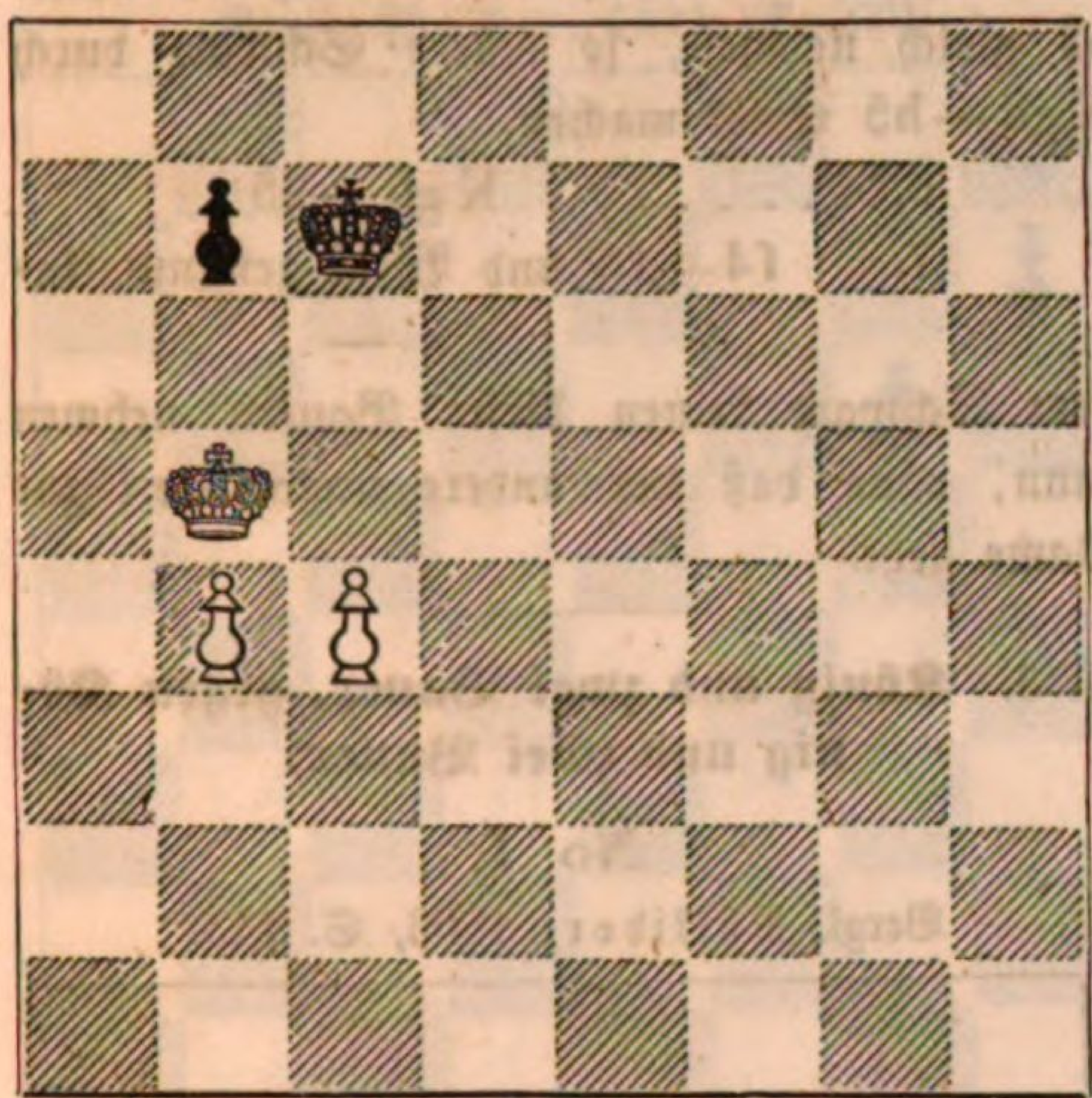


Weiß wird mit und gegen den Zug gewinnen.

1. . . . . . . K a4 — b4
2. K f4 — e4 K b4 — c4
3. K e4 — e3 b5 — b4
4. K e3 — e4 b4 — b3
5. a2 — a3 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. XXI.



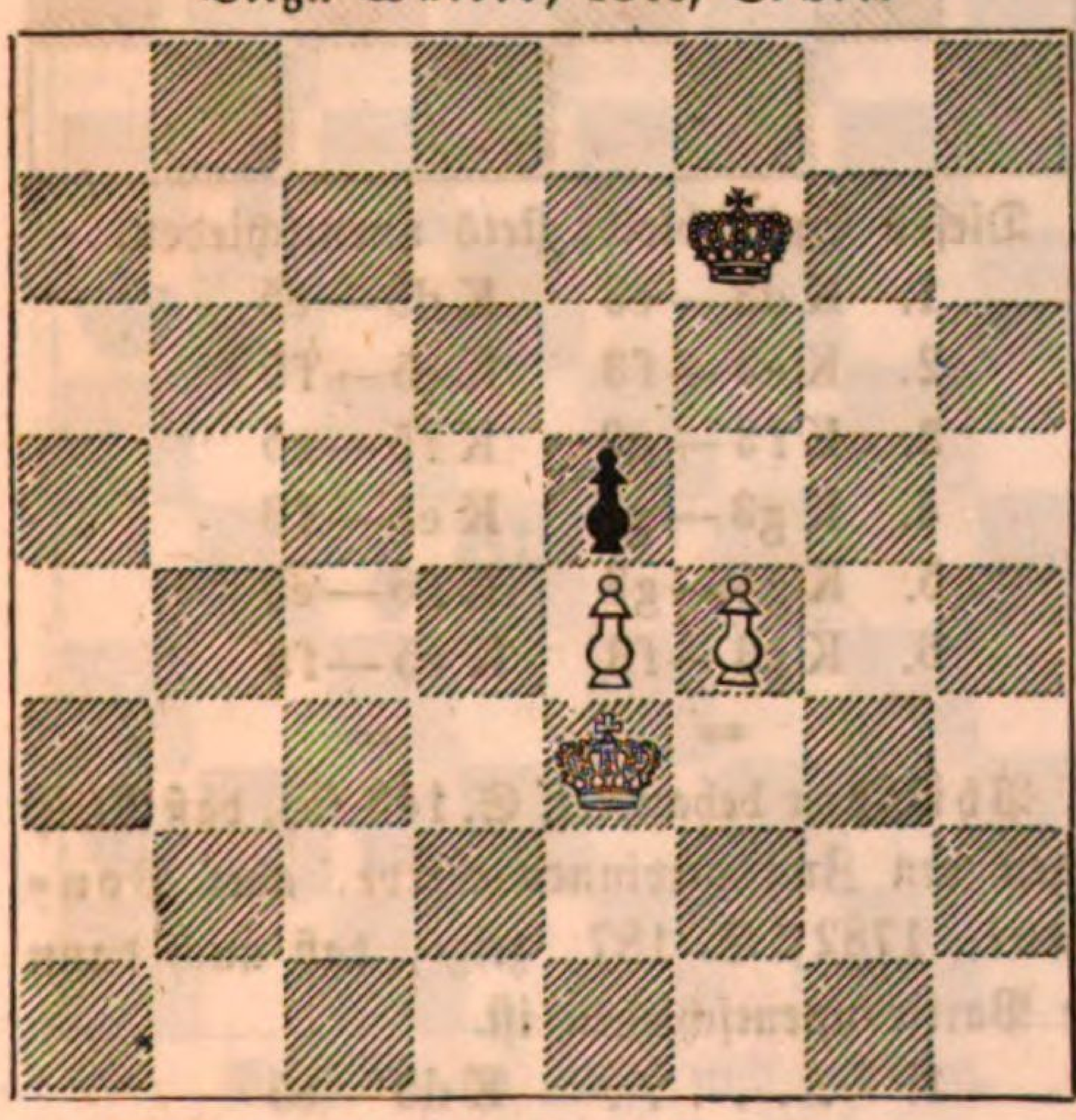
Weiß gewinnt in dieser Position.

1. c4 — c5 K c7 — c8, zöge Schwarz 1. b7 — b6, so nimmt Weiß diesen Bauer nicht, sondern geht c5 — c6.
2. K b5 — b6 K c8 — b8
3. c5 — c6 K b8 — a8
4. K b6 — c7 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. XXII.

Vergl. Walker, 1846, S. 277.

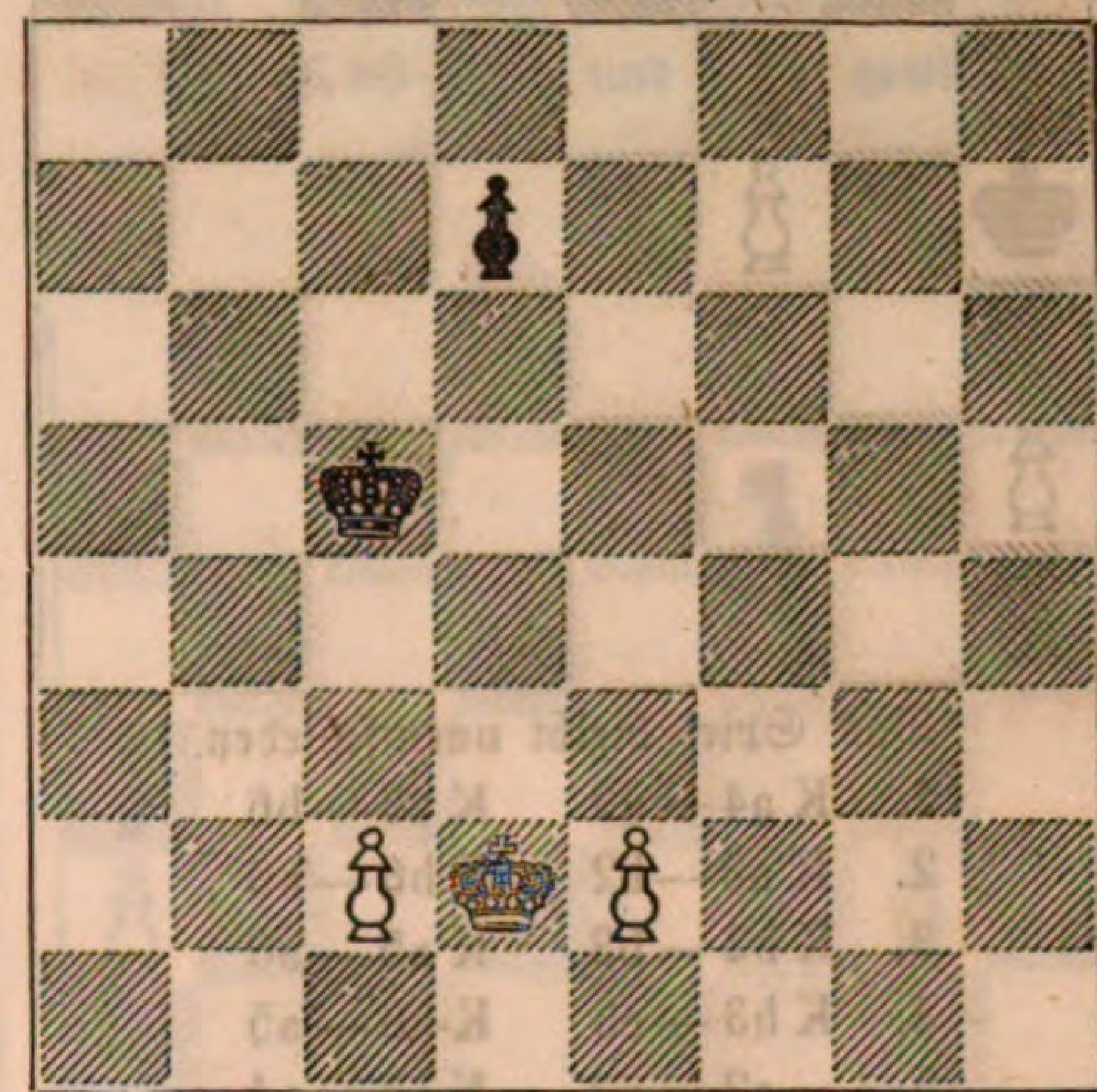


Weiß gewinnt durch f4 — f5, aber auch durch folgende Spielart.

1. f4 — e5: K f7 — e7
2. K e3 — d3 K e7 — d7
3. K d3 — c4 um dann nach d5 zu ziehen.
3. . . . . . . K d7 — c6
4. K c4 — d4 und Weiß gewinnt.

\+ =

No. XXIII.



Dieses Spiel wird Weiß mit dem Zuge gewinnen, obgleich Schwarz seinen Bauer zwei Schritte vorziehen und ihn dann gegen einen der weißen Bauer, sobald diese vorrücken, abtauschen kann.

1. K d2 — c3 d7 — d5, oder 1. K c5 — d5 siehe (A).
2. e2 — e3 K c5 — c6
3. K c3 — d4 K c6 — d6
4. c2 — c3 K d6 — c6
5. c3 — c4 d5 — c4:
6. K d4 — c4: K c6 — d6
7. K c4 — d4 und Weiß gewinnt.

\+ —

(A)

1. K d2 — c3 K c5 — d5
2. K c3 — d3 d7 — d6
3. c2 — c3 K d5 — c5
4. e2 — e4 d6 — d5
5. e4 — e5 und Weiß gewinnt.

\+ —

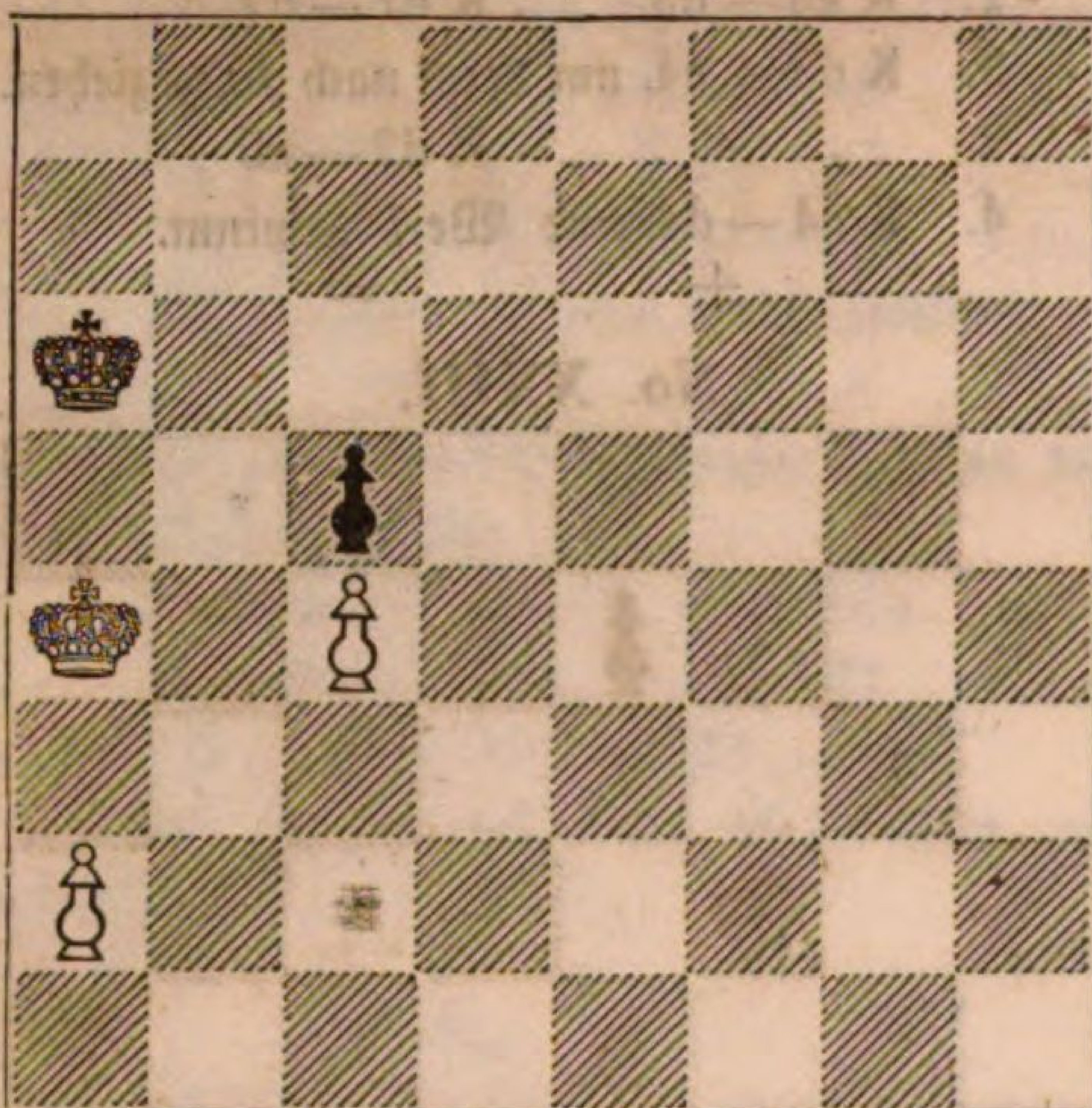
Zieht Schwarz an, so kann er das Spiel unentschieden machen.

1. . . . . . . K c5 — c4
2. c2 — c3 d7 — d5
3. e2 — e3 K c4 — c5
4. K d2 — d3 K c5 — c6
5. c3 — c4 K c6 — d6

= =

No. XXIV.

Vergl. Walker, 1841, S. 219.

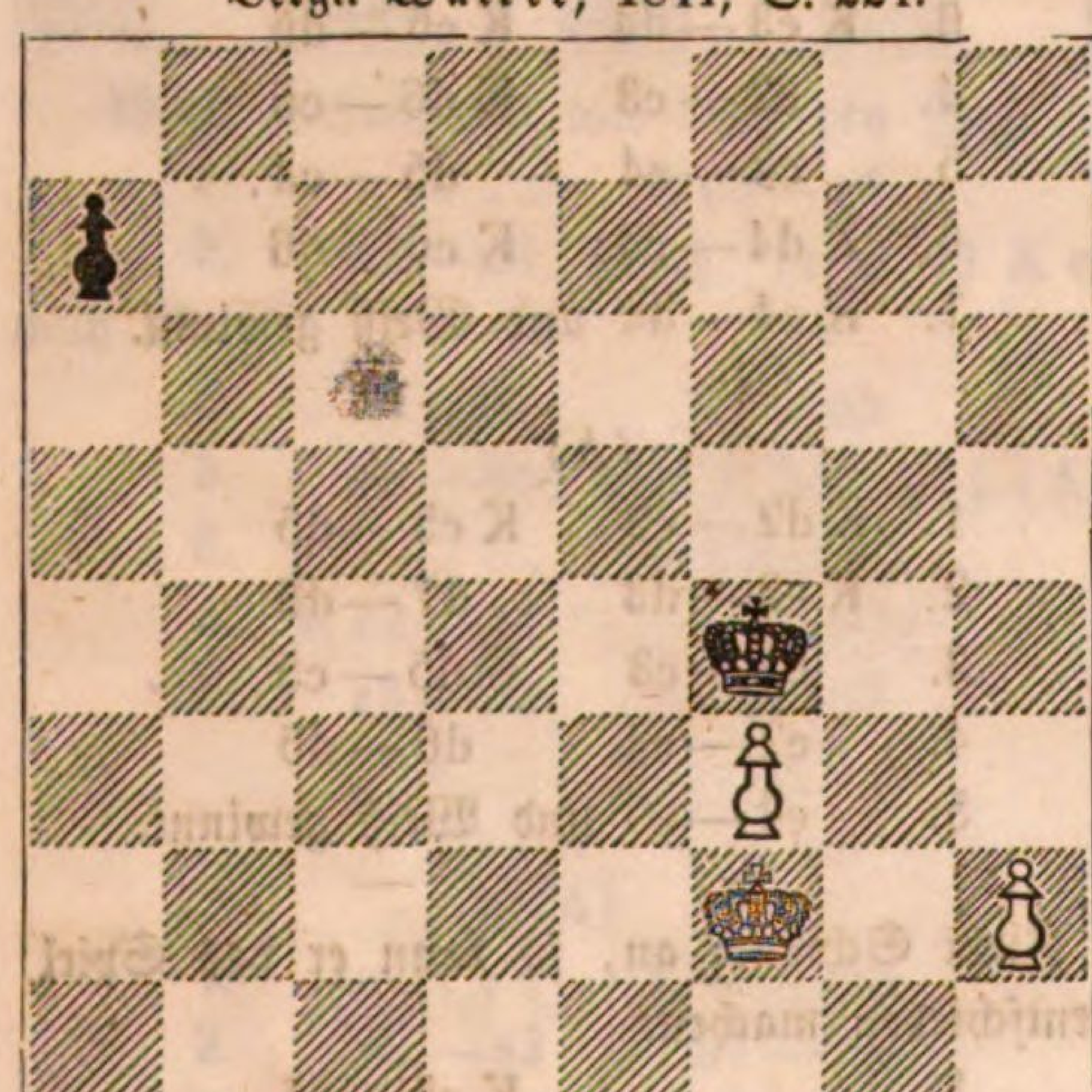


Das Spiel bleibt unentschieden.

1.	K a4—a3	K a6—b6
2.	K a3—b2	K b6—a5
3.	K b2—b3	K a5—a6
4.	K b3—c3	K a6—a5
5.	a2—a3	K a5—a4
6.	K c3—d3	K a4—a3:
7.	K d3—e4	K a3—b3
8.	K e4—d3	K b3—b4
9.	K d3—d2	K b4—c4:
10.	K d2—c2 u. das Spiel ist remis.	
	=	=

No. XXV.

Vergl. Walker, 1841, S. 224.



Ob Weiß das Spiel gewinnt oder nur remis macht, hängt ganz davon ab, ob er anzieht oder nicht. Zieht nämlich Schwarz zuerst, a7 nach a5, so ist Weiß genöthigt, sogleich mit dem Könige nach der Linie a zu gehen, während Schwarz beide weiße Bauer nimmt. Ist aber Weiß am Zuge, so spielt er:

1.	h2—h4	a7—a5
2.	K f2—e2	a5—a4
3.	K e2—d2	a4—a3
4.	K d2—c2	K f4—f5
5.	K c2—b3	K f5—g6

6. f3—f4, wollte Weiß den Bauer a3 gleich nehmen, so würde Schwarz durch K g6—h5 remis machen.

6.	. . . . . .	K g6—h5

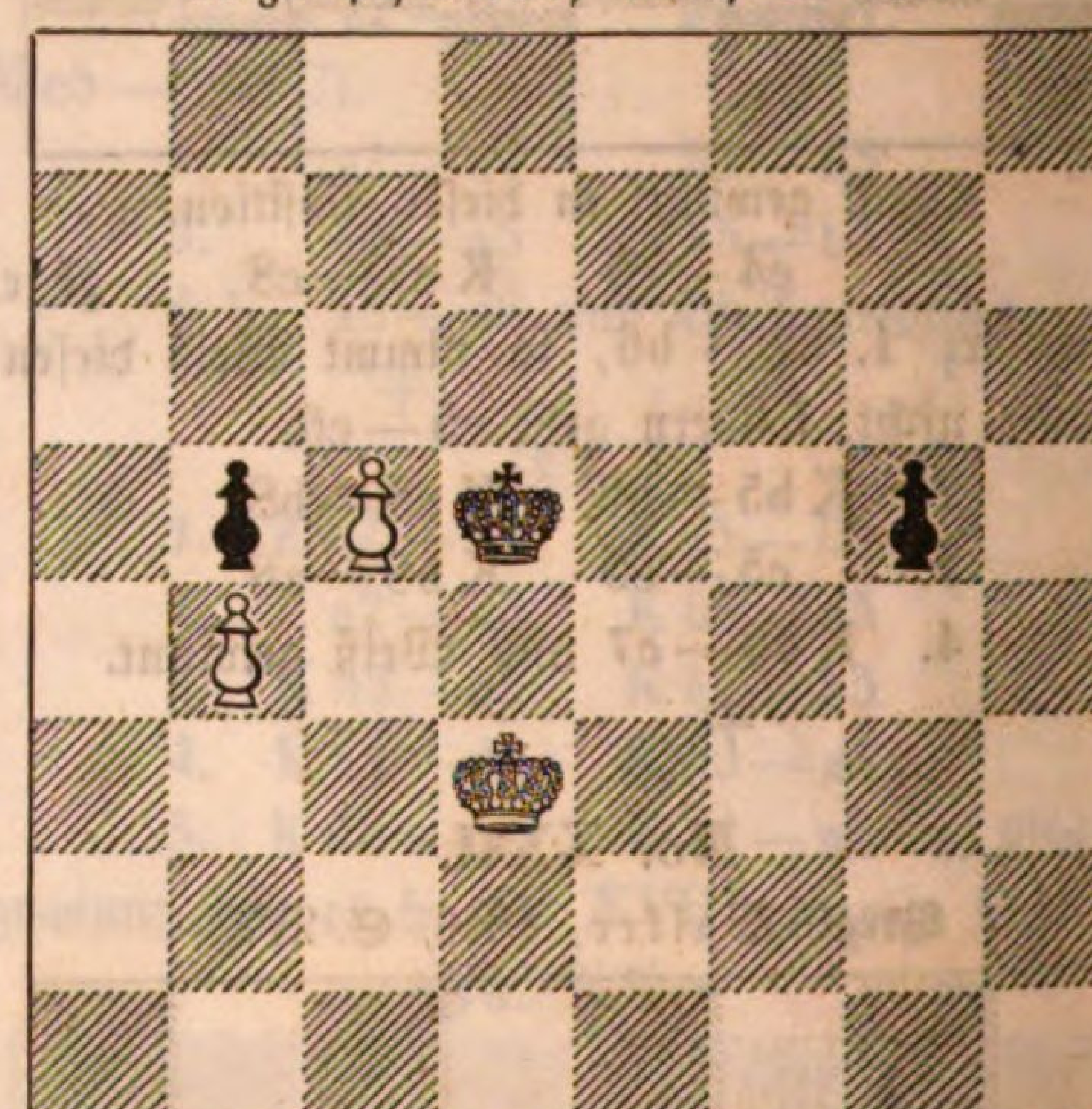
7. f4—f5 und Weiß gewinnt, in-
+ —
dem Schwarz keinen dieser Bauern nehmen kann, ohne daß der andere ungehindert zur Dame geht.

---

§. 3. König und zwei Bauer, gegen König und zwei Bauer.

No. I.

Vergl. Philidor, 1803, S. 143.



Dieses Spiel bleibt stets unentschieden.

1.	K d3—e3	K d5—e5
2.	K e3—f3	K e5—f5
3.	K f3—g3	K f5—e5
4.	K g3—g4	K e5—f6
5.	K g4—g3	K f6—e5
6.	K g3—f3	K e5—f5
	=	=

Philidor behauptet, S. 143 (a), daß Weiß gegen den Zug gewinnen werde, aber Ponziani, 1782, S. 187, zeigt, daß auch dann die Partie unentschieden ist.

1.	. . . .	K d5—e5
2.	K d3—e3	K e5—d5, ginge der

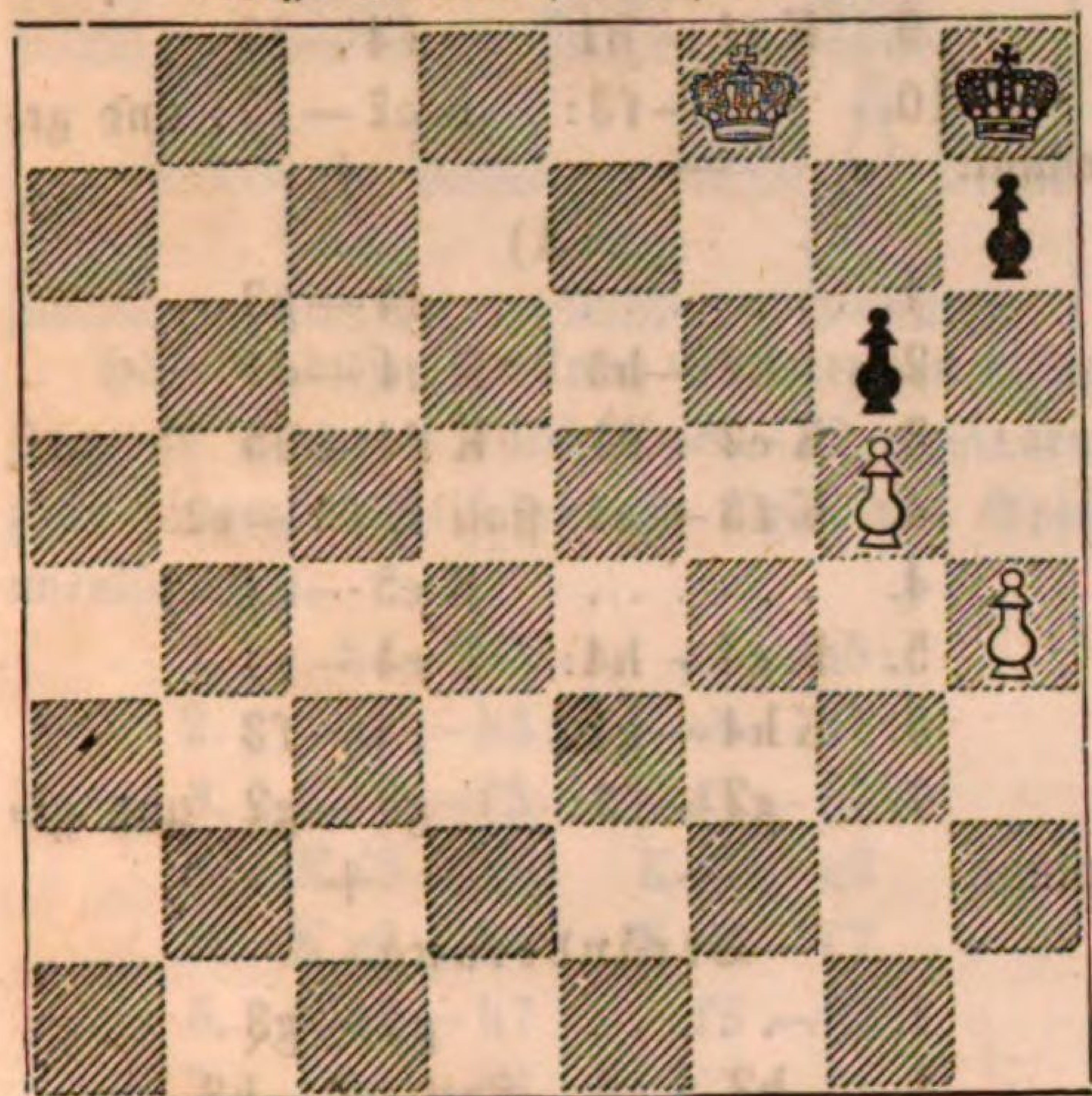
König nach f5, so gewönne Weiß durch K e3-d4.

3. K e3—f3 K d5—e5
4. K f3—g3 K e5—e6
5. K g3—g4 K e6—f6 und
= =

Schwarz hat genau die Stellung, wie nach dem vierten Zuge der ersten Ausführung.

No. II.

Vergl. Walker, 1841, S. 220.

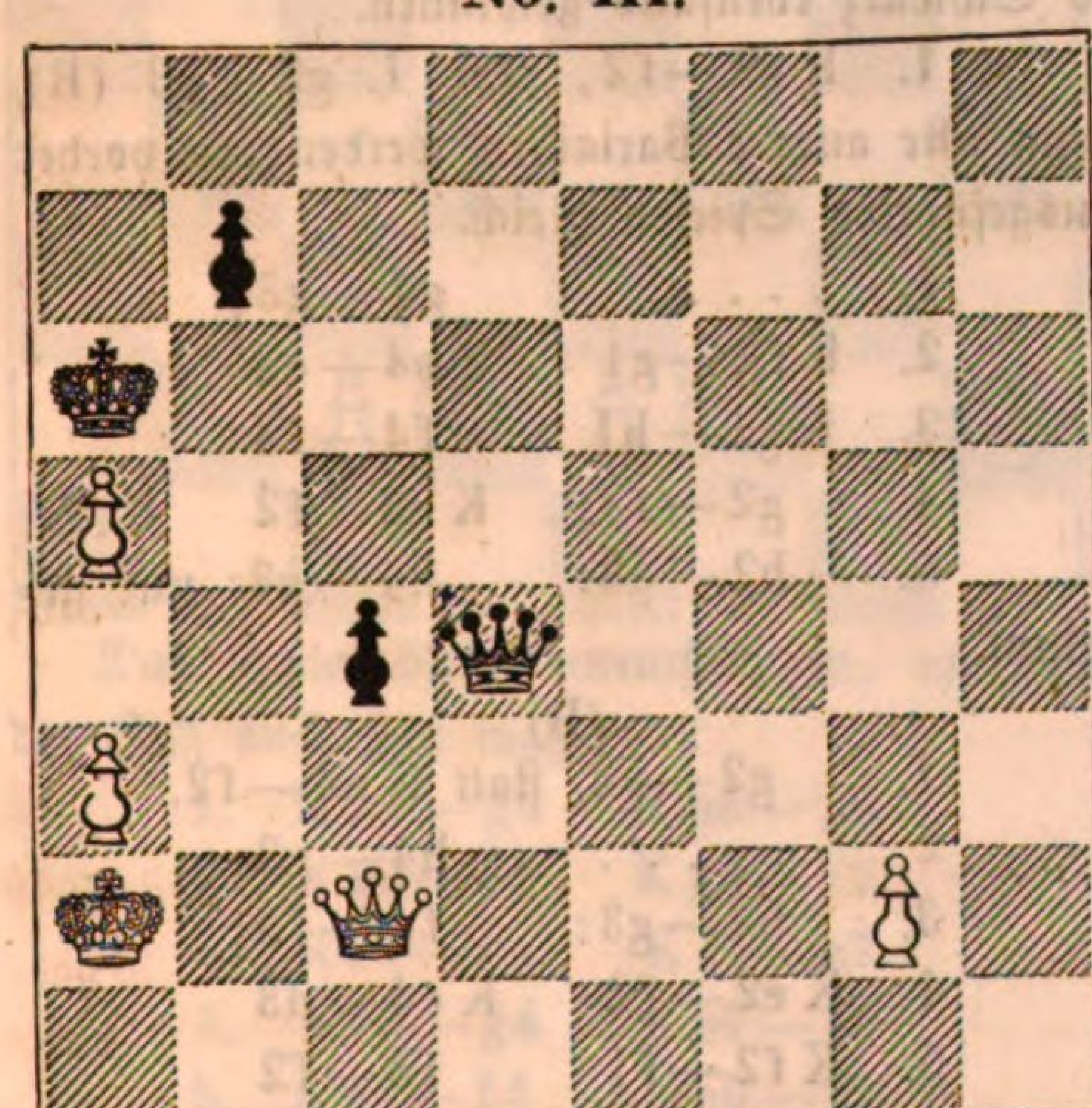


Weiß muß stets gewinnen.

1. ...... h7—h6
2. h4—h5 K h8—h7
3. K f8—f7 und gewinnt. Der Zug h4—h5 rührt von Herrn Brede her.

Hätte Weiß den ersten Zug gehabt, so würde er gleich K f8—f7 gezogen haben.

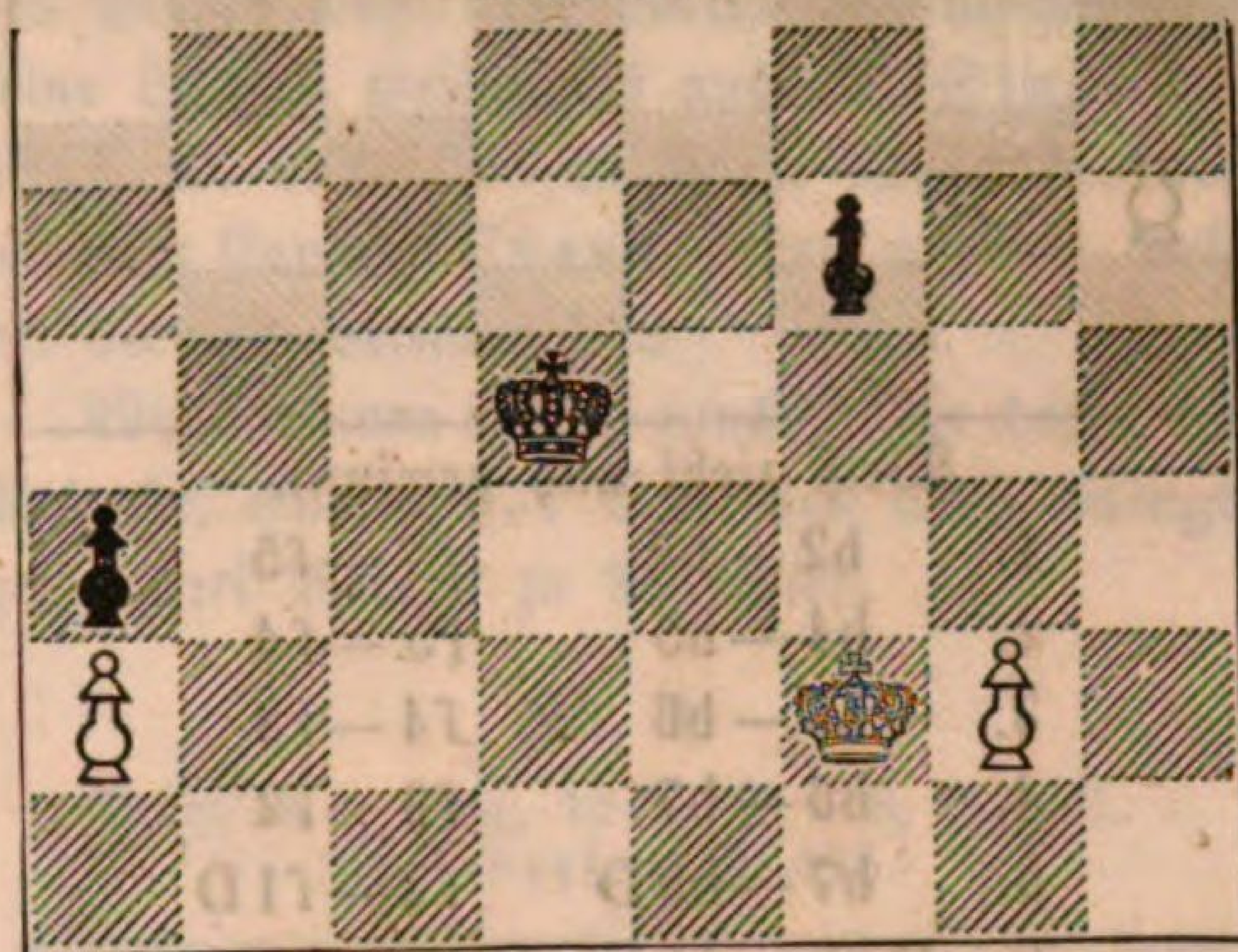
No. III.



Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1. D c2—b2 D d4—c5
2. D b2—b6† D c5—b6:
3. a5—b6: K a6—b6:
4. g2—g4 K b6—c5
5. a3—a4 K c5—d4
6. K a2—b2 K d4—e4
7. K b2—c3 K e4—f4
8. K c3—c4: K f4—g4:
9. K c4—b5 K g4—f5
10. K b5—b6 K f5—e5
11. K b6—b7: und Weiß gewinnt.
\+ —

No. IV.



Schwarz zieht und gewinnt.

1. ...... K d4—c3, durch den Zug f5—f4 würde Schwarz das Spiel remis gemacht haben.
2. K f2—e2 K c3—b2
3. K e2—d2 K b2—a2:
4. K d2—c2 f5—f4 u. Schw. gewinnt. — +

No. V.

Vergl. Nievelt, Fig. 106—112.

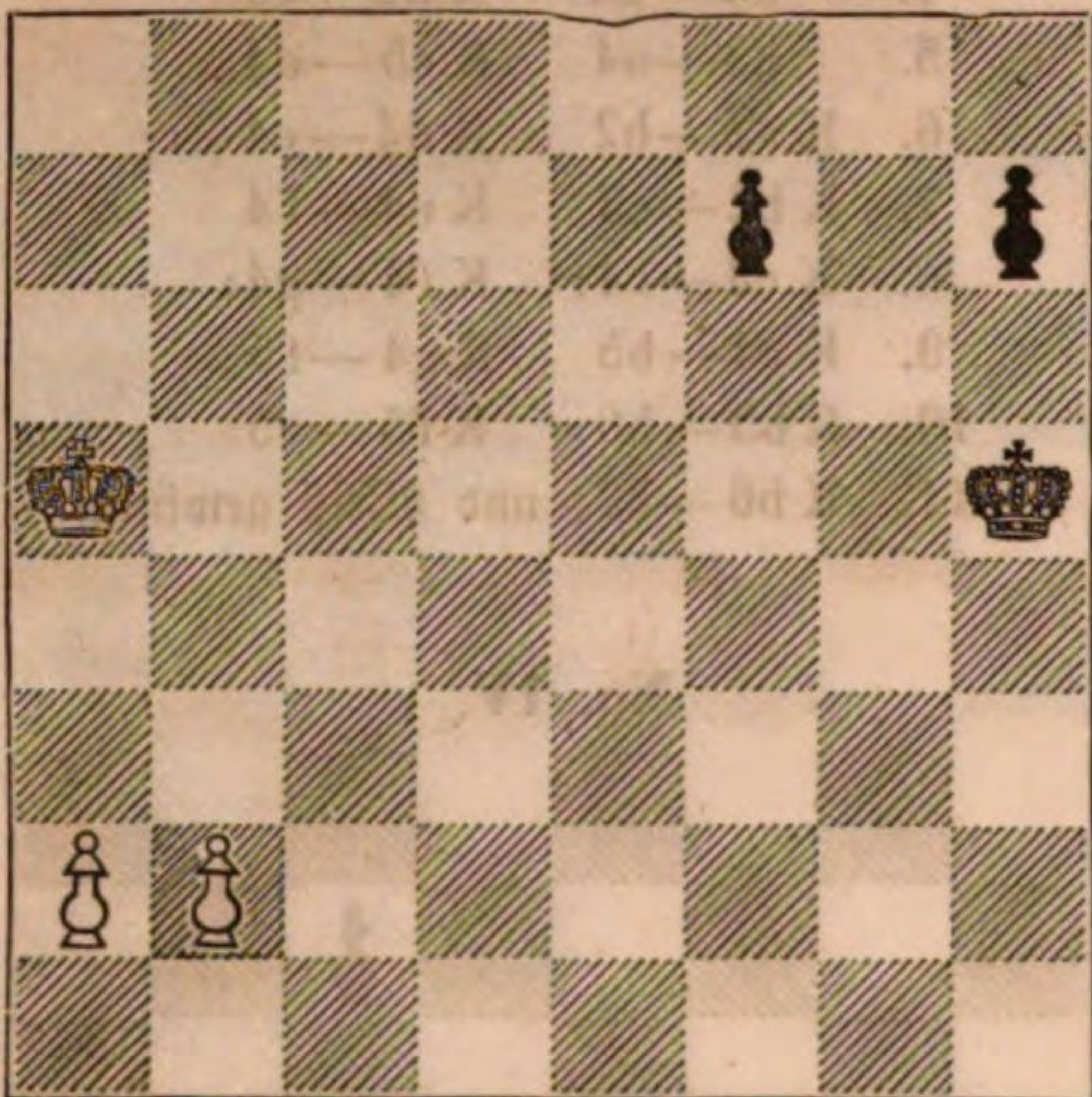


Weiß zieht und gewinnt.

1. S e5—d7† K f6—e7
2. S d7—b6: c7—b6:
3. b4—b5 K e7—f7
4. K f4—e5 und Weiß gewinnt.
\+ —

No. VI.

Vergl. Walker, 1841, S. 229.



Weiß zieht und gewinnt.

1. b2 — b4 f7 — f5
2. b4 — b5 f5 — f4
3. b5 — b6 f4 — f3
4. b6 — b7 f3 — f2
5. b7 — b8D f2 — f1D
6. D b8 — b5† D f1 — b5†
7. K a5 — b5: K h5 — g4
8. a2 — a4 und Weiß gewinnt.

\+ —

---

§. 4. König und zwei Bauern, gegen König und drei Bauern.

No. I.

Vergl. Lolli, S. 489.



Schwarz wird stets gewinnen.

1. ...... g4 — g3

2. h2 — h3 oder der Bauer nimmt (s. Veränderung).

2. ...... K e4 — d4

3. K e2 — f3, ginge der König nach d2, so gewönne Schwarz durch 3. f4 — f3.

3. ...... K d4 — e5. Noch einfacher wäre 3. K d4 — d3, um damit den Bauer g2 zu erobern, wenngleich das Mat dadurch etwas verzögert würde.

4. K f3 — e2, oder K f3 — g4 (A).
4. ...... K e5 — e4
5. K e2 — f1 K e4 — d3
6. K f1 — e1 K d3 — e3
7. K e1 — f1 K e3 — d2
8. K f1 — g1 K d2 — e2
9. K g1 — h1 f4 — f3
10. g2 — f3: K e2 — f2: und gewinnt.

— +

(A)

1. ...... g4 — g3
2. h2 — h3 K e4 — d4
3. K e2 — f3 K d4 — e5
4. K f3 — g4, statt K f3 — e2.
4. ...... K e5 — e4
5. K g4 — h4: K e4 — e3
6. K h4 — g4 f4 — f3
7. g2 — f3: g3 — g2 und gewinnt.

— +

Veränderung.

1. ...... g4 — g3
2. h2 — g3:, statt h2 — h3.
2. ...... h4 — g3:
3. K e2 — f1 K e4 — e3
4. K f1 — e1 K e3 — d3
5. K e1 — f1 K d3 — d2
6. K f1 — g1 K d2 — e2
7. K g1 — h1 f4 — f3 und gewinnt.

— +

Zöge Weiß in diesem Spiele zuerst, so würde es Schwarz ebenfalls gewinnen.

1. K e2 — f2, oder 1. g2 — g3 (B), denn alle andere Varianten werden den vorher ausgeführten Spielen gleich.

1. ...... g4 — g3†
2. K f2 — g1 K e4 — e3
3. K g1 — h1 f4 — f3
4. g2 — f3: K e3 — f2
5. h2 — g3: h4 — g3: und gewinnt.

— +

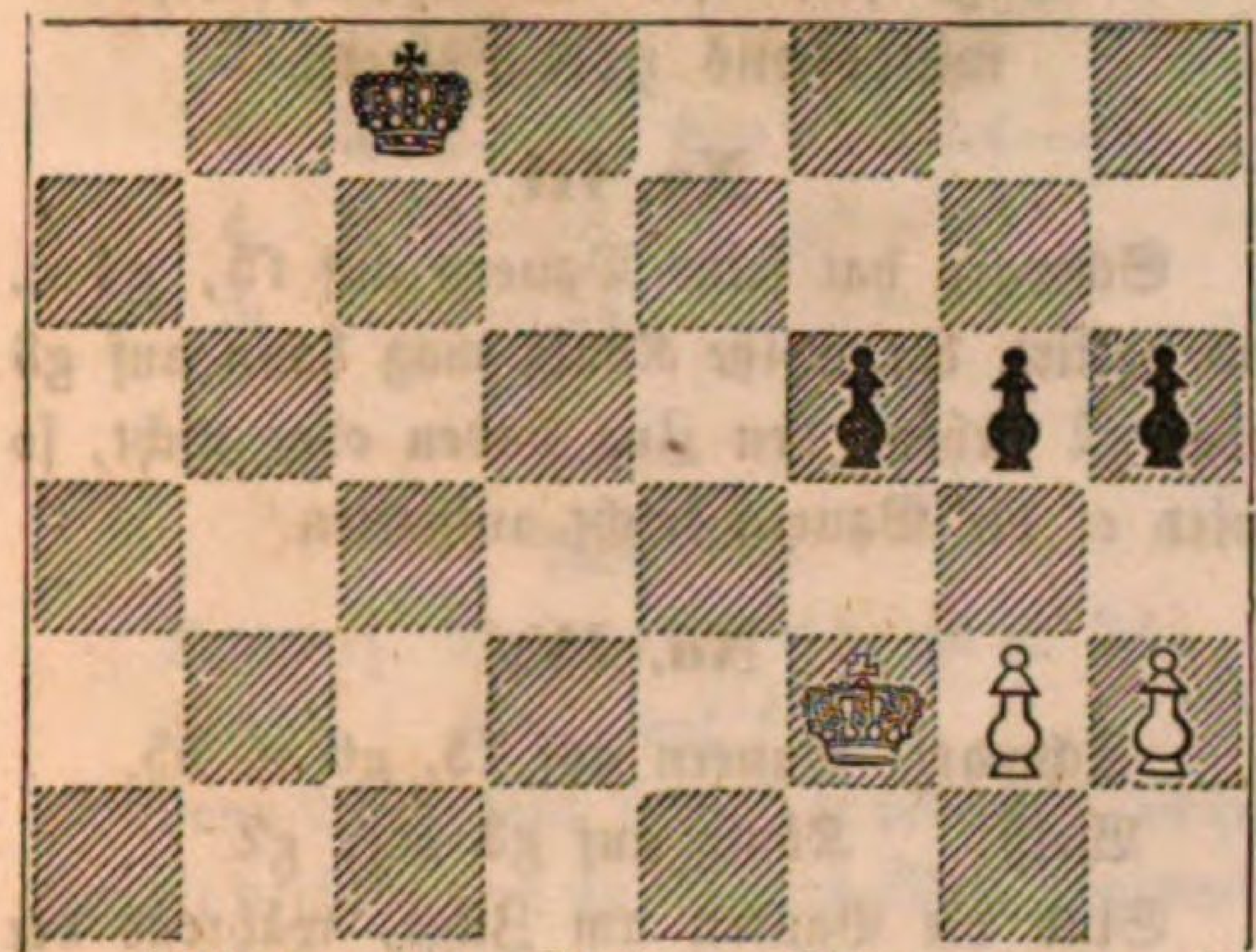
(B)

1. g2 — g3, statt K e2 — f2.
2. ...... h4 — g3:
3. h2 — g3: f4 — f3†
4. K e2 — f2 K e4 — d3
5. K f2 — f1 f3 — f2
6. K f1 — f2: K d3 — d2
7. K f2 — f1 K d2 — e3 und gewinnt.

\+ —

No. II.

Vergl. Walker, 1841, S. 228.

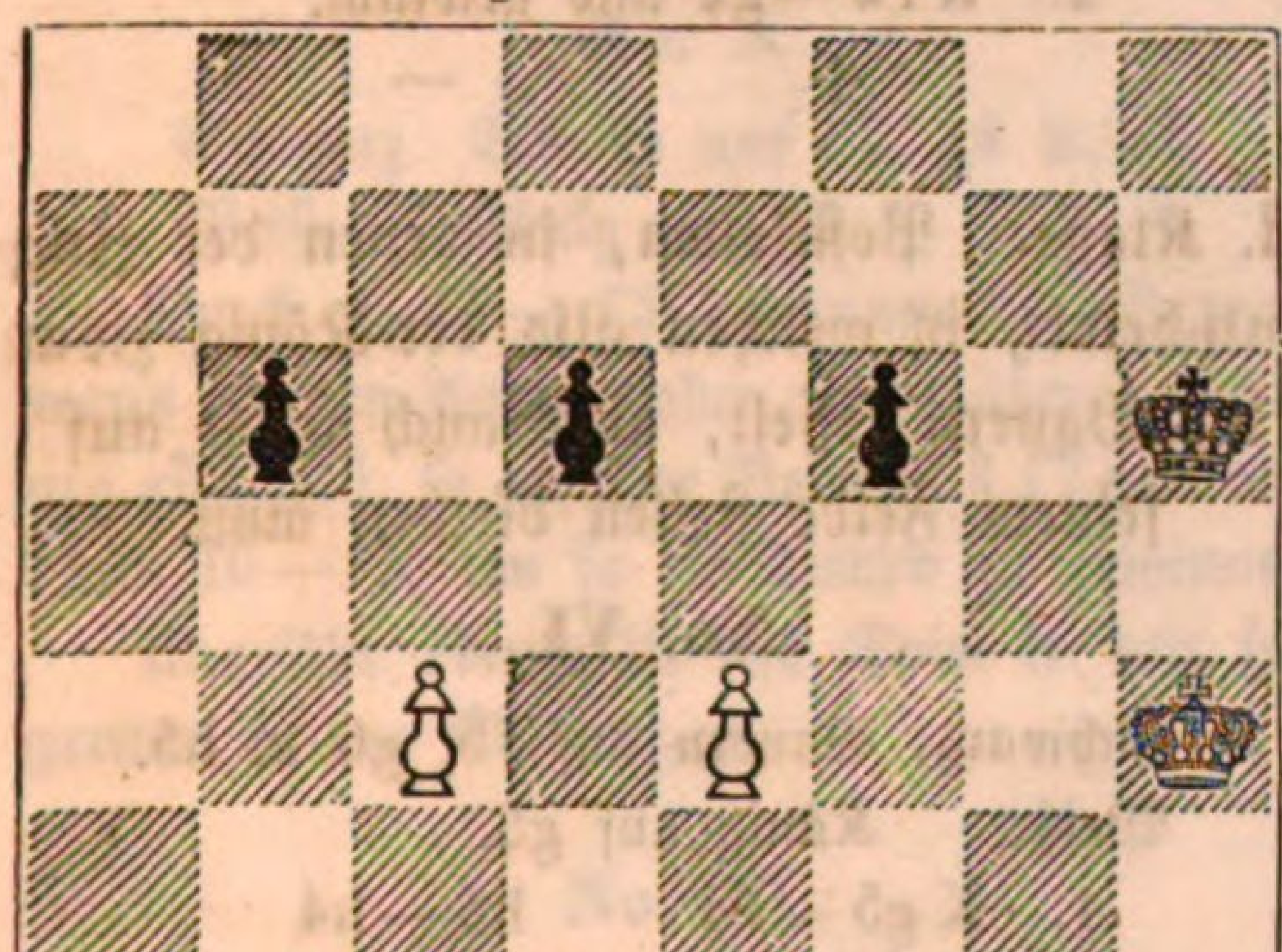


Hätte in dieser Stellung Schwarz den ersten Zug, so würde er durch Kc8—d7 gewinnen, zieht hingegen Weiß an, so bleibt das Spiel unentschieden.

1.	h4—h5	g6—h5:
2.	g4—h5:	Kc8—d7
3.	Kf4—f5	Kd7—e7
4.	Kf5—g6	Ke7—e6
5.	Kg6—h6:	Ke6—f7
6.	Kh6—h7	f6—f5
7.	h5—h6	f5—f4
8.	Kh7—h8	f4—f3
9.	h6—h7	f3—f2
	=	pat. =

No. III.

Vergl. Lolli S. 476.



Das Spiel bleibt unentschieden, an wem der Zug auch sein mag.

1.	Kh4—g4	Kh6—g6
2.	Kg4—f4	Kg6—f7
3.	Kf4—f5	Kf7—e7
4.	Kf5—g4	Ke7—e6
5.	Kg4—f4	Ke6—e7
	=	=

---

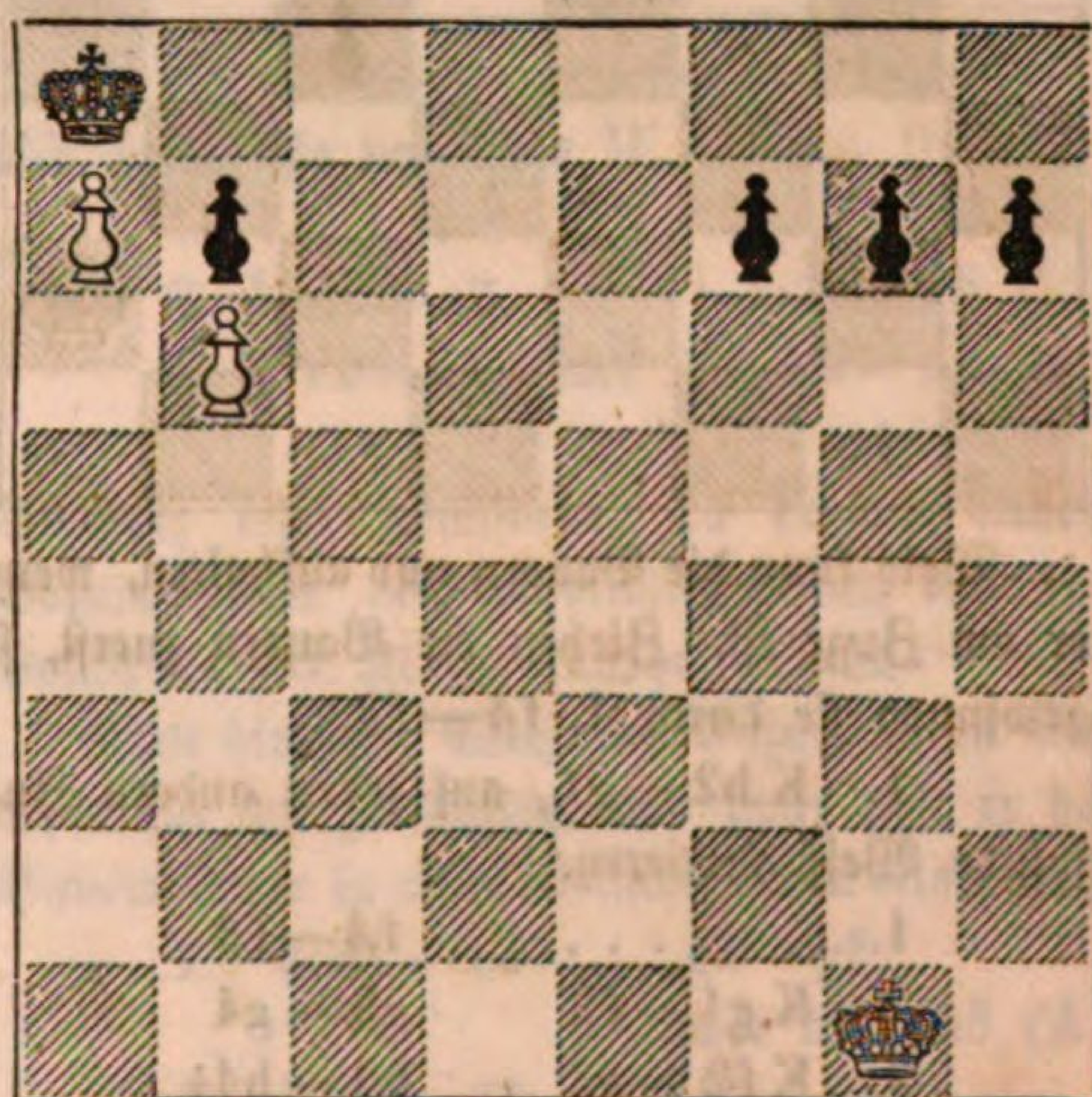
§. 5. Drei freie Bauern gegen den König auf der einen und andern Seite.

Vor einigen Jahren wurde die schwierige Partie der drei freien Bauern gegen den König, welche von den älteren Autoren nur oberflächlich und mit Ausnahme Bertin's ungenau berührt war, von Szén wieder aufgenommen und von Walker richtig gelöst. Die erste systematische Analyse gab dann 1843 Bilguer's Werk. Wir glauben dieselbe aber hier etwas kürzer fassen zu können, da das Problem in der Praxis wohl nicht vorkommen möchte und seine Lösung, welche sich auch bei Staunton 1847, S. 487—500 in einem Artikel des berühmten Capitain Evans findet, nun den Reiz der Neuheit verloren hat.

Wir beginnen damit, zunächst die Hälfte der Aufgabe, nämlich das Spiel des einen Königs gegen drei Bauern zu betrachten.

No. I.

Vergl. Carrera, 1822, S. 249, No. 37.
Philidorian S. 124.



Die Bauern werden stets aufgehalten.

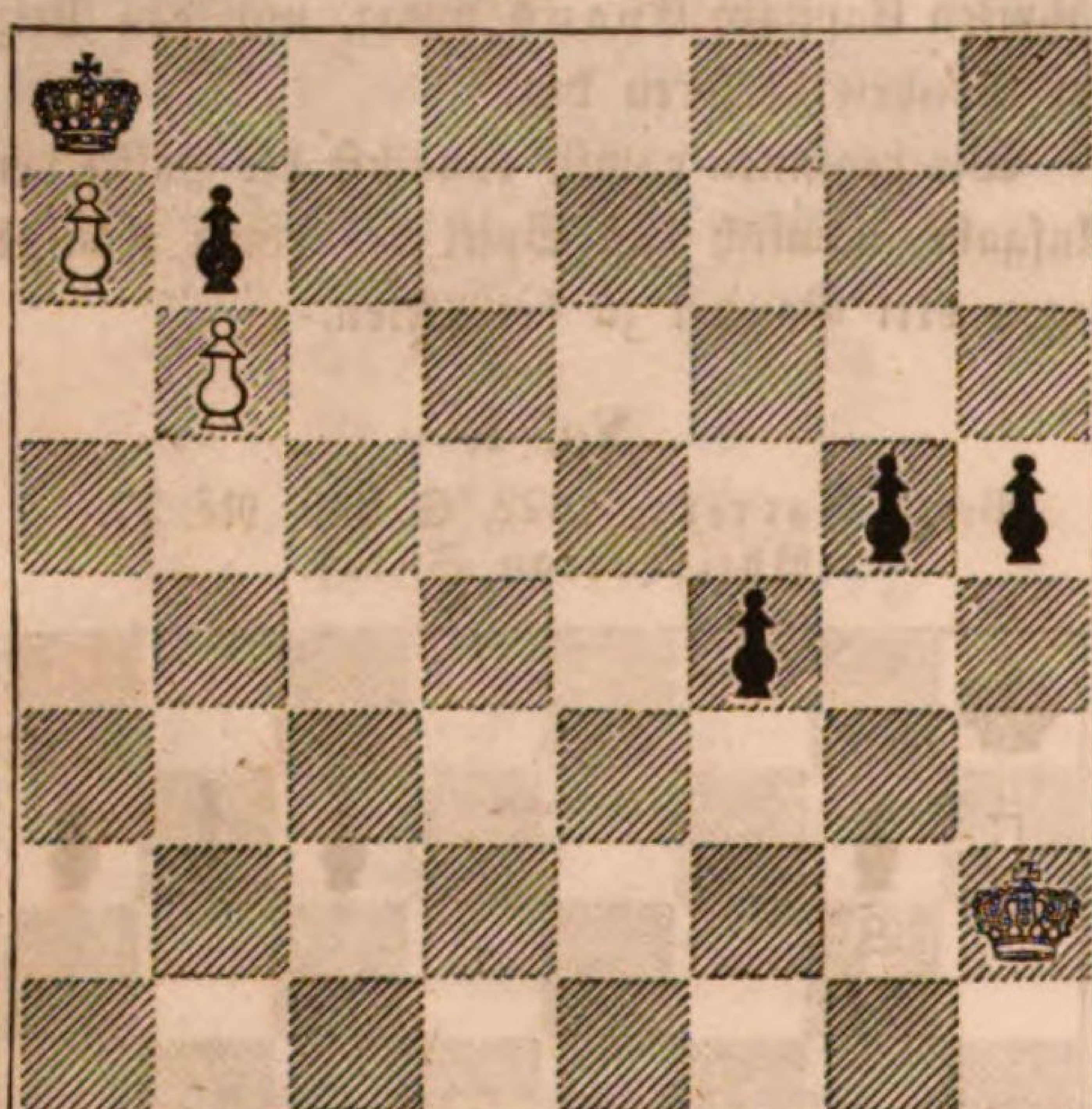
1.	......	g7—g5 od. f7—f5
2.	Kg1—g2	h7—h5
3.	Kg2—g3	g5—g4
4.	Kg3—h4	f7—f6
5.	Kh4—g3	f6—f5
6.	Kg3—g2	h5—h4
7.	Kg2—f2	h4—h3
8.	Kf2—g3	f5—f4†
9.	Kg3—h2	f4—f3
	=	=

oder: 1. ...... f7—f5, statt g7—g5.

2. Kg1—g2 h7—h5
3. Kg2—g3 g7—g6
4. Kg3—g2 g6—g5
5. Kg2—g1 g5—g4
6. Kg1—g2 h5—h4
7. Kg2—h2 f5—f4
8. Kh2—g1 u. hält die Bauern auf.
= =

Hätten die Bauern in diesem Spiele anders gezogen, so würde sie der König dennoch aufhalten; er hüte sich aber die folgende Position einzunehmen, wenn er nicht selbst am Zuge ist

No. II.



Weiß kann die Bauern nur aufhalten, wenn er am Zuge ist. Ziehen die Bauern zuerst, so gewinnen sie durch 1. f4—f3.

1. Kh2—g1, auf jeden andern Zug würde Weiß verlieren.
1. . . . . . . f4—f3
2. Kg1—f2 g5—g4
3. Kf2—g3 h5—h4†
4. Kg3—f2 und wird die Bauern nehmen. = =

Nachdem jetzt im Allgemeinen angedeutet worden ist, wie der König und die Bauern zu führen sind, wollen wir die einzelnen Arten von Positionen näher betrachten. Wir werden dieselben am besten in drei Klassen ordnen, nämlich in Positionen, in denen der König mit und ohne den Zug gewinnt, in solche, bei denen der Zug entscheidet und drittens in Positionen, aus denen die Bauern stets gewinnen, also der König mit und ohne den Zug gegen dieselben verliert.

I. Klasse. Der König gewinnt mit und ohne den Zug, hat also die Wahl zwischen mindestens zwei Feldern.

No. III.

Schwarz hat seine Bauern auf f5, g4 u. h5 postirt, der weiße König mag dann auf g3 oder g2 stehen, den Zug haben oder nicht, so wird er die Bauern leicht aufhalten.

No. IV.

Schwarz: Bauern auf f5, g6 u. h5.
Weiß: König auf g3 oder g2.

Sind die Bauern am Zuge, während der König auf g3 steht, so verlieren sie auf 1. g6 nach g5 durch den Gegenzug Kg3—g2; steht hingegen der König auf g2, so folgt:

1. . . . . . . g6—g5
2. Kg2—g3 (oder auch g1), geht
\+ —

nun g5—g4 so ist die Stellung gleich der vorhergehenden, geht hingegen f5—f4† oder h5 nach h4†, so erhalten wir die folgende Position.

No. V.

Schwarz: Bauern auf f4, g5 u. h5.
Weiß: König auf f3 oder f2.

1. Kf3—f2 g5—g4, zöge der Bauer h5—h4, so geht Kf2—g2 und häl die Bauern auf.
2. Kf2—g2 und gewinnt.
\+ —

II. Klasse. Positionen, in denen der Zug entscheidet, in welchen also der König zwar die Bauern fesselt, aber auch selbst auf seinem Felde stehen bleiben muß.

No. VI.

Schwarz: Bauern auf f5, g6 u. h5.
Weiß: König auf g5.

1. Kg5—f4 h5—h4
2. Kf4—f3 g6—g5
3. Kf3—g2 oder (A) f5—f4
4. Kg2—g1 h4—h3, es ist gleichgültig, welchen Bauer Schwarz hier zieht.
5. Kg1—h2 g5—g4
6. Kh2—h1 g4—g3
7. Kh1—g1 g3—g2
8. Kg1—h2 g2—g1D†
9. Kh2—g1: f4—f3
— +

(A)

1.	K g5 — f4	h5 — h4
2.	K f4 — f3	g6 — g5
3.	K f3 — f2, statt K g2	h4 — h3
4.	K f2 — g3	g5 — g4
5.	K g3 — h2	f5 — f4
	—	+

No. VII.

Schwarz: Bauern auf f3, g4 u. h4.
Weiß: König auf f2.

Wenn Weiß zieht, so muß er verlieren, ziehen aber die drei Bauern an, so wird Weiß gewinnen.

No. VIII.

Schwarz: Bauern auf f3, g4 u. h5.
Weiß: König auf g3.

Der Anziehende verliert.

III. Klasse. Stellungen aus denen die Bauern mit und ohne den Anzug gewinnen.

No. IX.

Schwarz: Bauern auf f4, g5 u. h5.
Weiß: König auf h3.

Die Bauern werden stets gewinnen, und zwar, wenn sie am Zuge sind, durch 1. f4 — f3.

Die Ausführung dieses Spieles ist schon im ersten Beispiele zur II. Klasse enthalten.

No. X.

Schwarz: Bauern auf f7, g4 u. h3.
Weiß: König auf g3.

Durch 1. f7 — f5 gewinnen die Bauern, wenn sie den Anzug haben, zieht aber der König g3 zuerst, so geht der Bauer erst f7-f6 und dann f6 — f5, um so ein Tempo zu gewinnen.

Ungefähr ebenso ist das Spiel in den folgenden beiden Stellungen.

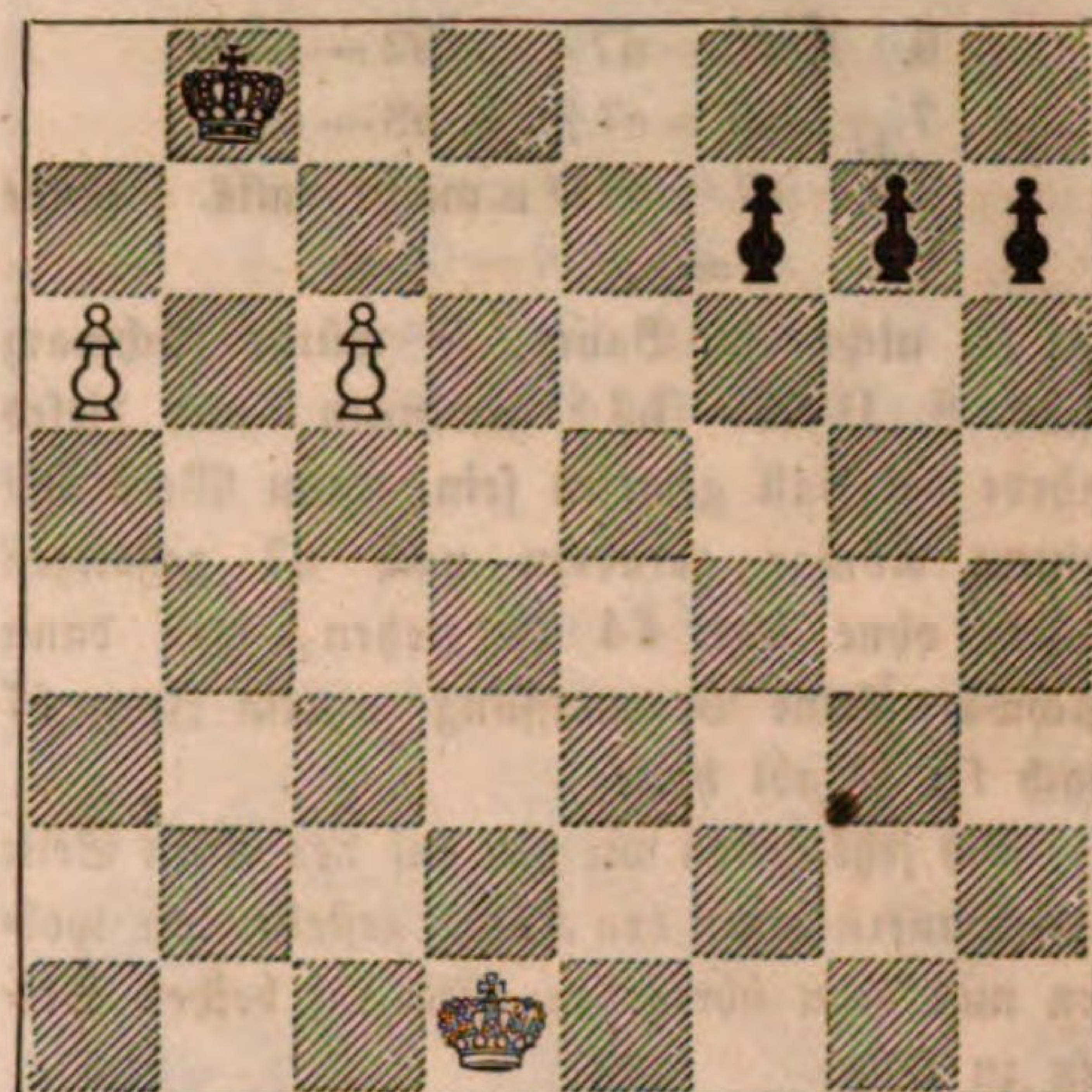
No. XI.

Schwarz: Bauern auf f4, g7 u. h4.
Weiß: König auf g1.

1.	. . . . . .	g7 — g6
2.	K g1 — g2	g6 — g5
3.	K g2 — g1	g5 — g4
4.	K g1 — g2	g4 — g3
	—	+

Um zu ermitteln, zu welcher Klasse eine Stellung gehört, die von den hier gegebenen Beispielen abweicht, muß man aus der Stellung so lange fortspielen und sich dabei überzeugen, daß man von beiden Seiten die besten Züge thut, bis man zu einer der ausgeführten Positionen gelangt. Zur Erläuterung dieser Regel soll das folgende Beispiel dienen.

No. XII.



In dieser Stellung gewinnt der Anziehende, also gehört sie unter die II. Klasse.

1.	. . . . . .	h7 — h5
2.	K d1 — e2	f7 — f5
3.	K e2 — f3 (oder f2)	h5 — h4 und
	—	+

Schwarz wird gewinnen, da er mit seinen Bauern gegen den feindlichen König eine der Positionen III. Klasse einnehmen kann.

Hätte hingegen Weiß den Anzug, so ist das Spiel für ihn gewonnen, und zwar hält er die Bauern sogar in einer Position der I. Klasse auf.

1.	K d1 — e2	g7 — g5, oder h7 — h5 (A)
2.	K e2 — f3	f7 — f5
3.	K f3 — g3 und	erlangt eine Posi-
	+	—

tion der ersten Klasse.

(A)

1. K d1 — e2 h7 — h5, dieser Zug ist besser als 1. g7 — g5, weil Schwarz wenigstens leicht remis machen kann, falls der König einmal falsch zieht (vergl. B).

2.	K e2 — f3	f7 — f5
3.	K f3 — g3 (B)	g7 — Weiß ge-
	+	—

winnt und zwar aus einer Position der I. Klasse.

(B)

1. K d1 — e2   h7 — h5
2. K e2 — f3   f7 — f5
3. K f3 — f4, durch diesen Zug bleibt das Spiel unentschieden.
3. . . . . . .   h5 — h4
4. K f4 — e5   h4 — h3
5. K e5 — d6   h3 — h2
6. K d6 — d7   h2 — h1 D
7. c6 — c7†   K b8 — a7
8. c7 — c8 D u. macht remis. Stände

=   =

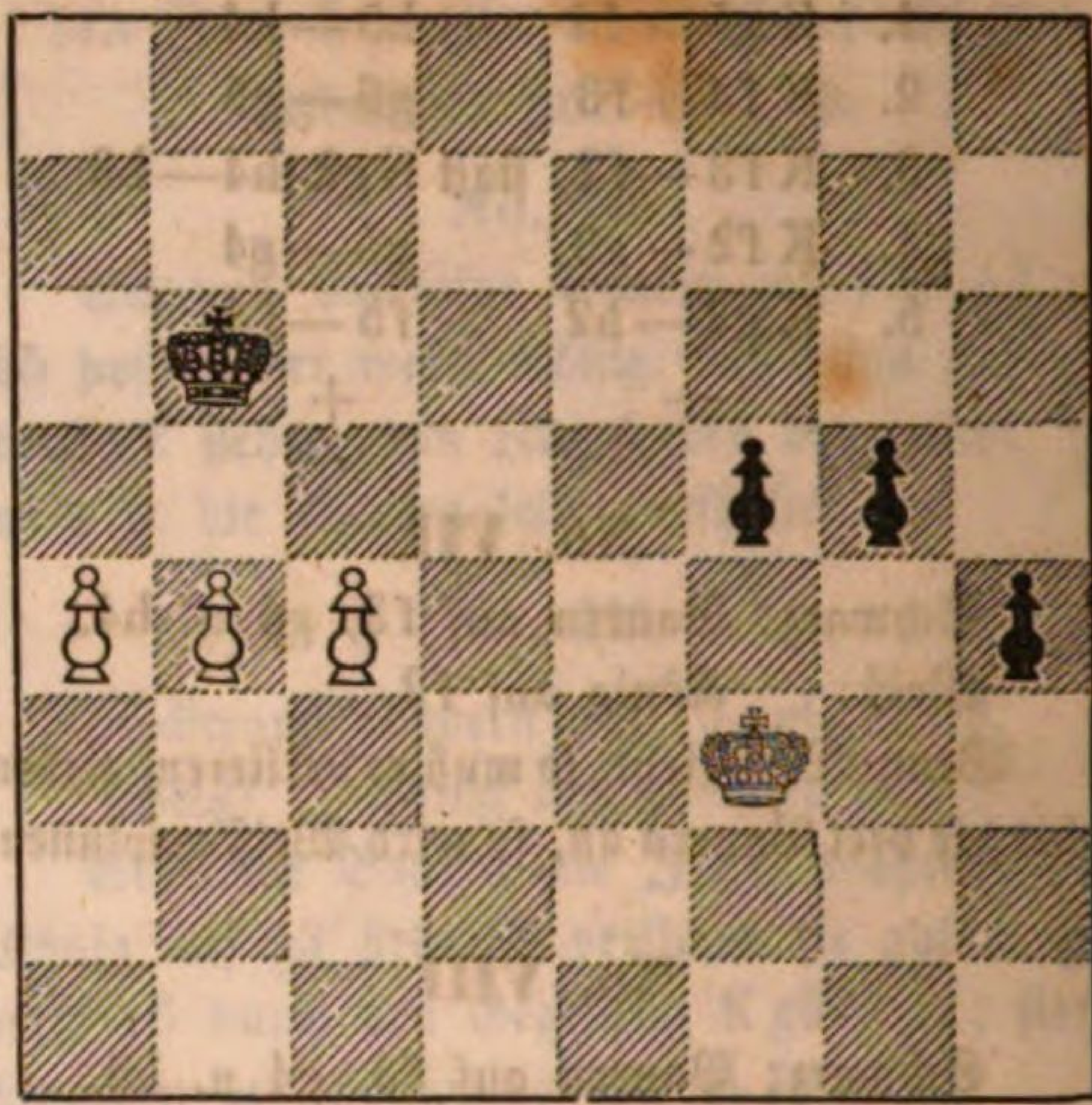
auf f5 nicht ein Bauer, so würde Schwarz durch 8. D h1 — h3† gewinnen, und dieses würde der Fall gewesen sein, wenn Weiß mit seinem Könige geradezu nach d7 gegangen wäre, ohne über f4 zu ziehen, weil dann Schwarz keine Veranlassung zu dem Zuge f7 nach f5 gehabt hätte.

Bis jetzt haben wir nur auf der einen Seite drei Bauern gegen den König gestellt, wir wollen nun dazu übergehen, dies auf beiden Seiten zu thun.

Ehe wir jedoch hiermit beginnen, wollen wir, um allen Verwechselungen vorzubeugen, nochmals darauf aufmerksam machen, daß wir unter den drei Klassen stets das Verhältniß eines Königs zu den, ihm feindlich gegenüber stehenden, Bauern verstehen. Unter einer Position der dritten Klasse ist also eine Stellung des Königs gemeint, in welcher dieser, mit und ohne den Zug, nicht im Stande ist, die drei Bauern aufzuhalten. Eine Position der zweiten Klasse ist dagegen eine solche, bei welcher lediglich der Zug entscheidet ꝛc. Schon hieraus ergeben sich einfache, für unsern Zweck dienliche Folgerungen.

Befinden sich beide Könige in Positionen der II. Klasse, so wird der zuerst Ziehende verlieren, da er das einzige Feld, von welchem aus er die feindlichen Bauern aufhalten kann, verlassen muß. Eine Position der II. Klasse verliert ferner stets gegen eine Stellung der ersten, weil bei dieser der König zwischen zwei Feldern die Wahl hat, bei jener aber gefangen steht. Was aber das Verhältniß zur dritten Klasse anbetrifft, so geht daraus, daß hier die Bauern mit und ohne den Zug gegen den König gewinnen, schon hervor, daß sowohl die erste, als die zweite Klasse gegen die dritte stets gewinnen müssen.

No. XIII.



Schwarz gewinnt, auch gegen den Zug.

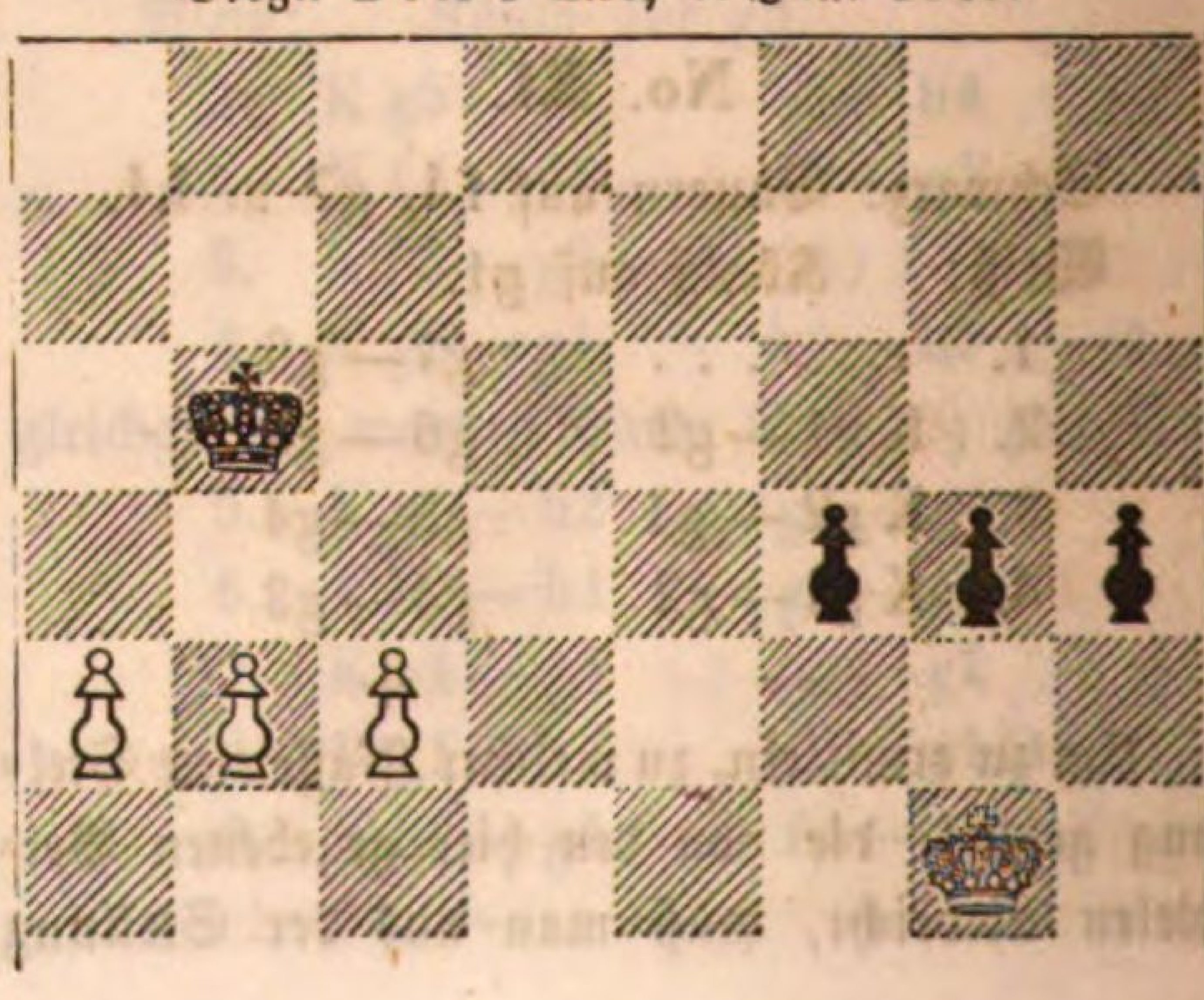
1. K f3 — f2   h4 — h3
2. K f2 — g3   g5 — g4
3. K g3 — h2   f5 — f4
4. c4 — c5†   K b6 — c6
5. a4 — a5   K c6 — b5 und gewinnt.

—   +

Bei der ersten Klasse gegen die erste muß man unterscheiden, ob die Positionen auf beiden Seiten gleich, oder wenigstens so beschaffen sind, daß sie nach gleich viel Zügen abermals in einander ähnliche Stellungen der ersten oder dritten Klasse übergehen, oder ob dies nicht der Fall ist, und zwar wird im ersten Falle der Anziehende gewinnen, im zweiten hängt aber Alles von der günstigeren Stellung ab. In den folgenden Beispielen werden erst gleiche, dann gleich starke und endlich entschieden ungleiche Positionen zusammen gestellt werden, woran sich die gegebene Regel praktisch bewähren wird.

No. XIV.

Vergl. Bell's Life, 7. Juni 1840.



Der Anziehende gewinnt.

1. a4—a5† K b6—a7, ginge er auf ein anderes Feld, so würde er ebenfalls verlieren.

2. c4—c5 f5—f4†
3. K g3—f2 K a7—b8
4. b4—b5 h5—h4
5. K f2—g2 und Weiß gewinnt.

\+ —

Wir wollen hier noch bemerken, daß wenn der Anziehende, also wie wir angenommen haben, Weiß, zuerst nicht Schach bietet, sondern 1. b4—b5 thut, er das Spiel verliert, nämlich auf folgende Art:

1. b4—b5, statt 1. a4—a5†

1. ...... g5—g4, obgleich nun beide Theile gleiche Positionen der I. Klasse einnehmen, so wird dennoch in diesem Falle ausnahmsweise der Anziehende verlieren. Der Grund liegt darin, daß Weiß seine Bauern jetzt nicht ziehen kann, sondern sich selbst vor den feindlichen zurückziehen muß. Diese können nun aber eine Stellung II. Klasse gegen den weißen König einnehmen, während der schwarze König noch immer in der Position I. Klasse stehen bleibt.

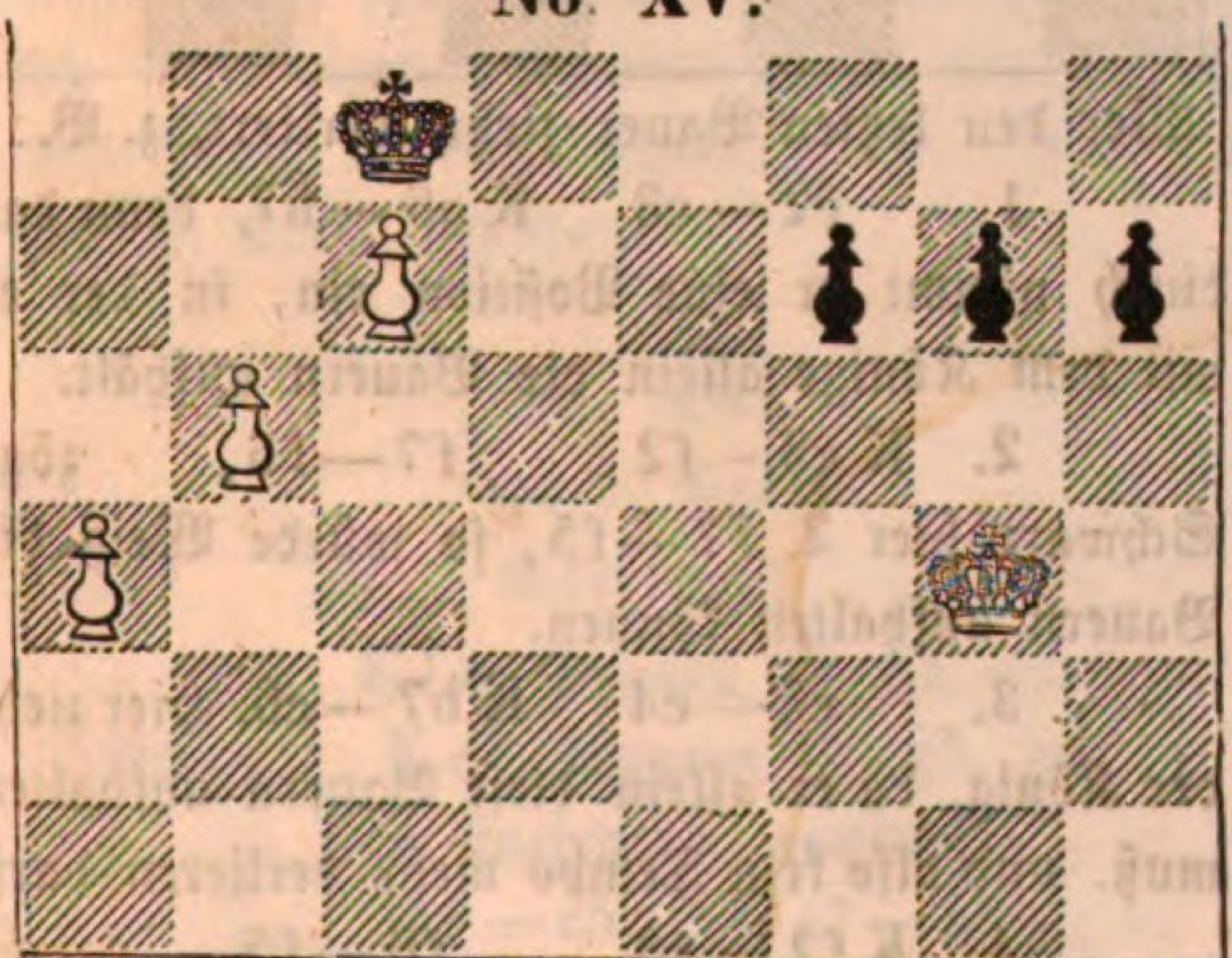
2. K g3—g2 h5—h4
3. K g2—h2 f5—f4
4. K h?—g1 f4—f3
5. K g1—f2 h4—h3

6. K f2—g3, hierdurch hat nun Weiß eine Posi ion der dritten Klasse eingenommen und muß also gegen die Stellung erster Klasse, welche Schwarz noch behauptet, verlieren.

7. ...... K b6—b7
8. a4—a5 K b7—c7
9. b5—b6† K c7—c6 und gewinnt.

— +

No. XV.



Der Anziehende gewinnt.

1. ...... h5—h4†
2. K g3—h2 f5—f4
3. a3—a4 f4—f3
4. a4—a5 K c6—b5 und gewinnt.

— +

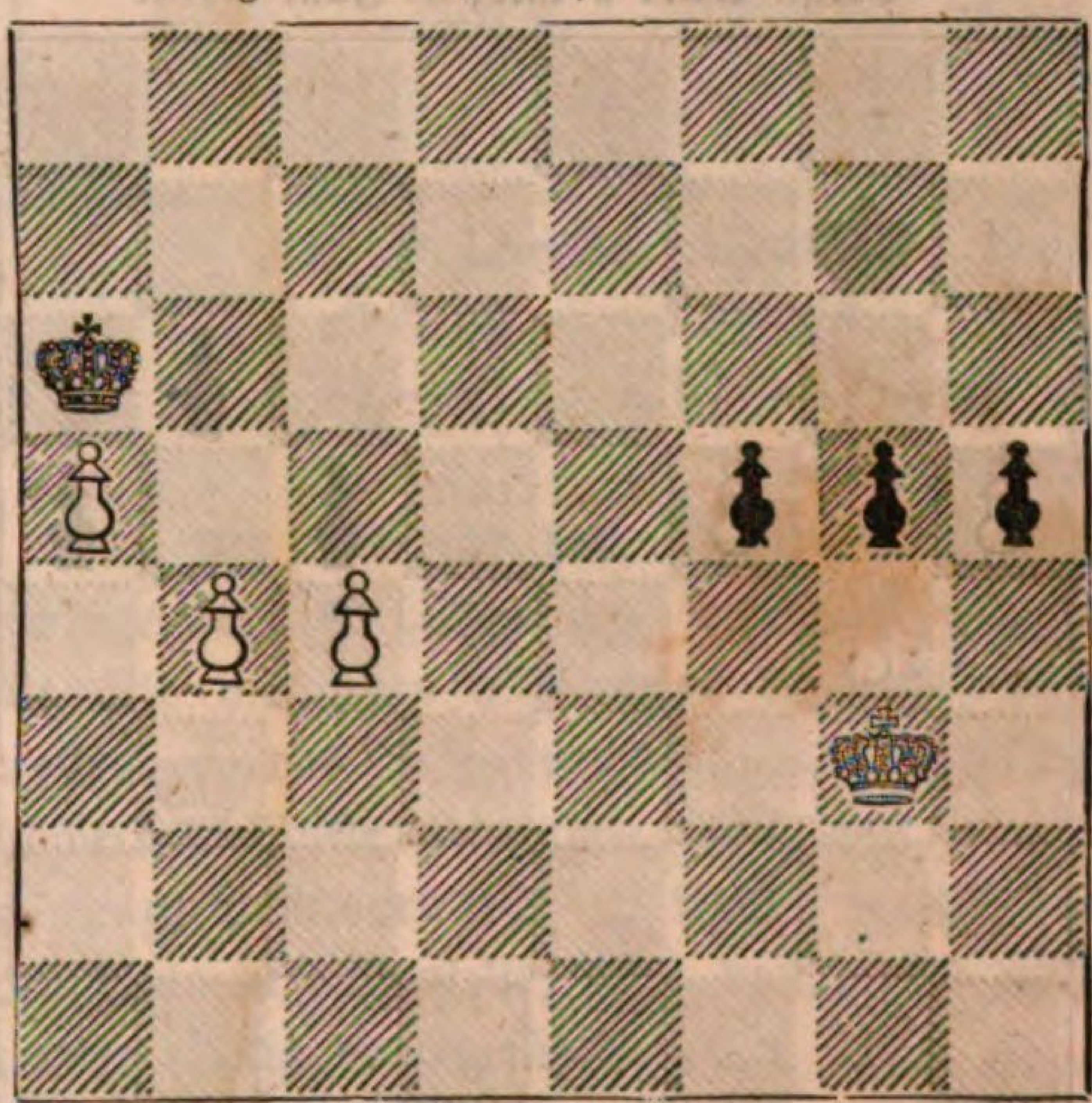
Ebenso gewinnt Weiß mit dem Anzuge.

1. a3—a4 f5—f4†
2. K g3—f2 h5—h4
3. a4—a5 h4—h3
4. a5—a6 g5—g4
5. b4—b5† K c6—c7
6. b5—b6† K c7—b8
7. a6—a7† K b8—a8
8. c5—c6 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. XVI.

Vergl. Bell's Life, 7. Juni 1840.



In dieser Stellung wird Weiß immer gewinnen, da er, wegen des Bauers a5, welcher bereits die Mitte passirt, ein Tempo voraus hat. Hätte Weiß den Anzug, so würde er c4—c5 ziehen und auf K a6—b5 würde K g3 nach g2 gewinnen, zöge jedoch Schwarz nicht den König, so würde das Spiel dem Folgenden ganz ähnlich.

1. ...... h5—h4†

2. K g3—h2, durch K g3—g2 hätte Weiß verloren.

2. ...... f5—f4

3. c4—c5, geht nun Schwarz mit dem Könige zwischen die Bauern, so gewinnt Weiß durch 4. K h2—g2.

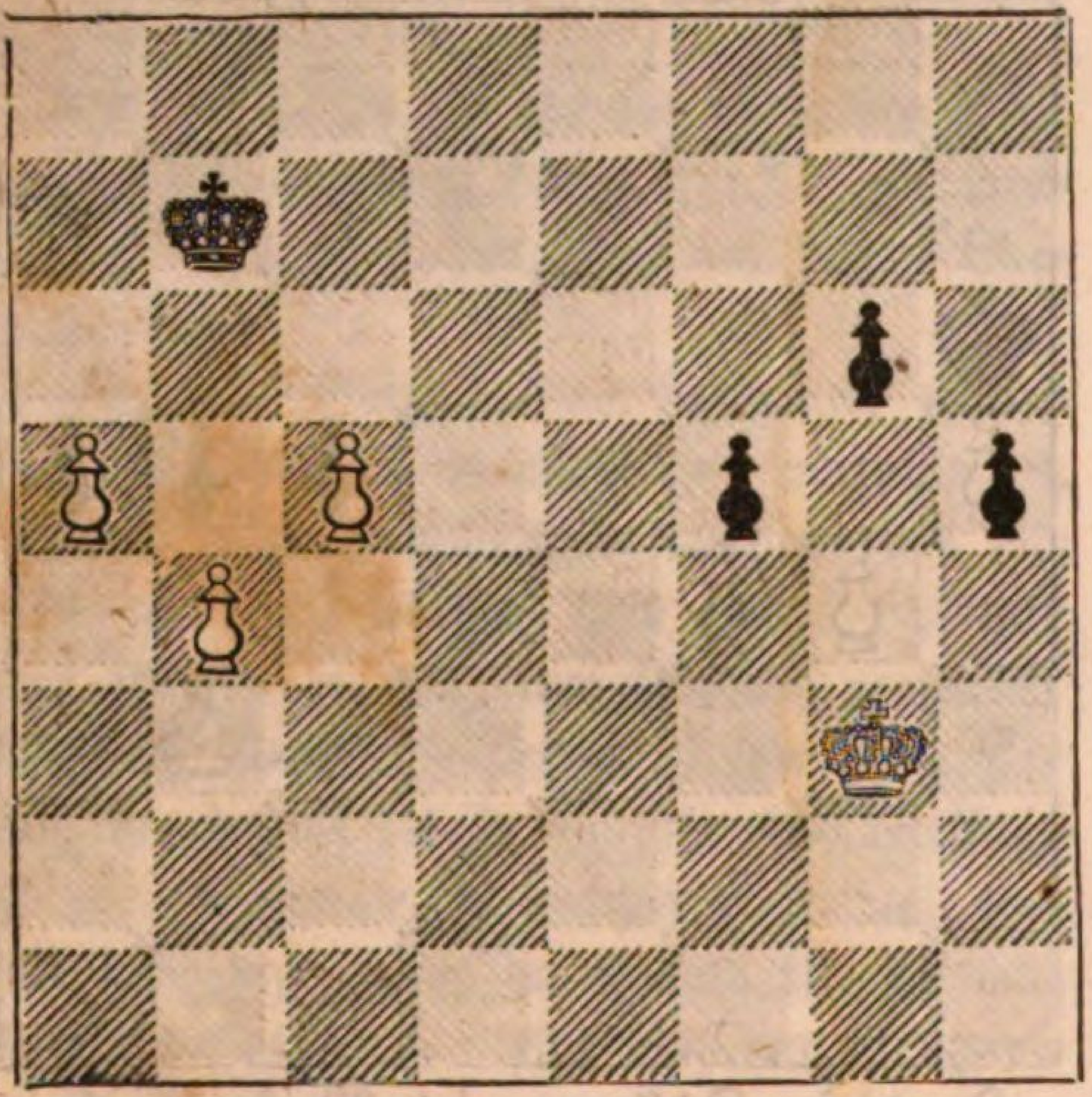
3. ...... f4—f3
4. c5—c6 g5—g4
5. b4—b5† K a6—a7

6. b5—b6† K a7—b8
7. c6—c7† K b8—c8
8. a5—a6 f3—f2
9. K h2—g2 g4—g3
10. K g2—f1 h4—h3
11. a6—a7 und Weiß gewinnt.
\+ —

Es ist schon in No. XIII. gezeigt worden, daß eine Stellung der dritten Klasse stets gegen eine der ersten Klasse verliert, ebenso ist schon bewiesen, daß auch die zweite Klasse stets gegen die erste verliert. Um den letzten Satz noch deutlicher zu machen und um eine erweiternde Folgerung daraus zu ziehen, wollen wir noch die beiden folgenden Beispiele anführen.

No. XVII.

Vergl. Bell's Life, 7. Juni 1840.



Weiß gewinnt immer.

1. b4—b5 g6—g5
2. b5—b6 g5—g4
3. K g3—g2 und Weiß gewinnt.
\+ —

Die eben erläuterte Regel muß auch auf solche Stellungen ausgedehnt werden, welche erst nach einigen Zügen zu Positionen der ersten oder zweiten Klasse werden. Es muß nämlich auch dann Derjenige, welcher eine Position der zweiten Klasse einnimmt, während sein Gegner eine der ersten Klasse hat, verlieren.

No. XVIII.

Stellung.

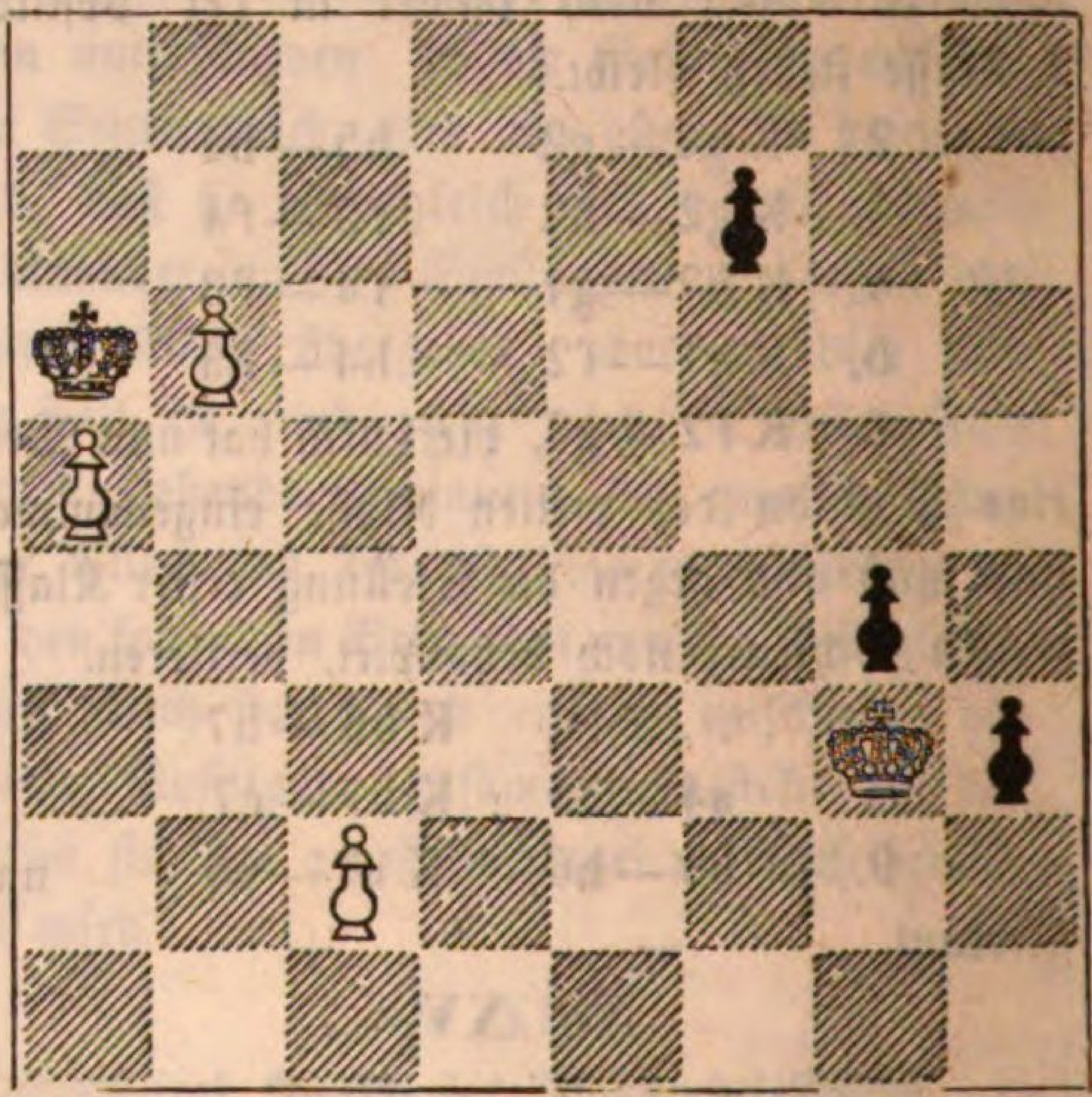
Weiß: K g2, Bauern a5, b2, c5.
Schwarz: K b7, Bauern f5, g7, h5.
Weiß gewinnt stets.

1. K g2—g3 g7—g6
2. b2—b4 g6—g5
3. K g3—g2 und Weiß gewinnt.
\+ —

Ebenso würde es geworden sein, wenn Schwarz angezogen hätte.

In den Positionen der dritten Klasse, in welchen die drei Bauern mit und ohne den Zug gegen den König gewinnen, sind entweder alle Bauern schon bewegt oder es ist einer noch auf seinem ursprünglichen Felde und kann also nach Bewandniß der Umstände beliebig ein oder zwei Schritte gezogen werden. Stellt man nun diese verschiedenen Arten von Positionen gegen einander, so ergiebt sich, daß bei zwei Stellungen, in denen ein Bauer noch unbewegt ist, das Spiel unentschieden bleibt, daß aber bei zwei Positionen, in denen alle Bauern bewegt sind, der Anziehende gewinnt, daß endlich die Position mit einem noch unbewegten Bauer stets gegen eine andere, in der alle Bauern bewegt sind, gewinnt.

No. XIX.



Wer den letzten Bauer zieht, verliert, z. B.:

1. c2—c3 K a6—b7, denn dadurch nimmt er eine Position ein, in der er mit dem Könige allein die Bauern aufhält.

2. K g3—f2 f7—f6, zöge Schwarz hier 2. f7—f5, so würde Weiß die Bauern aufhalten können.

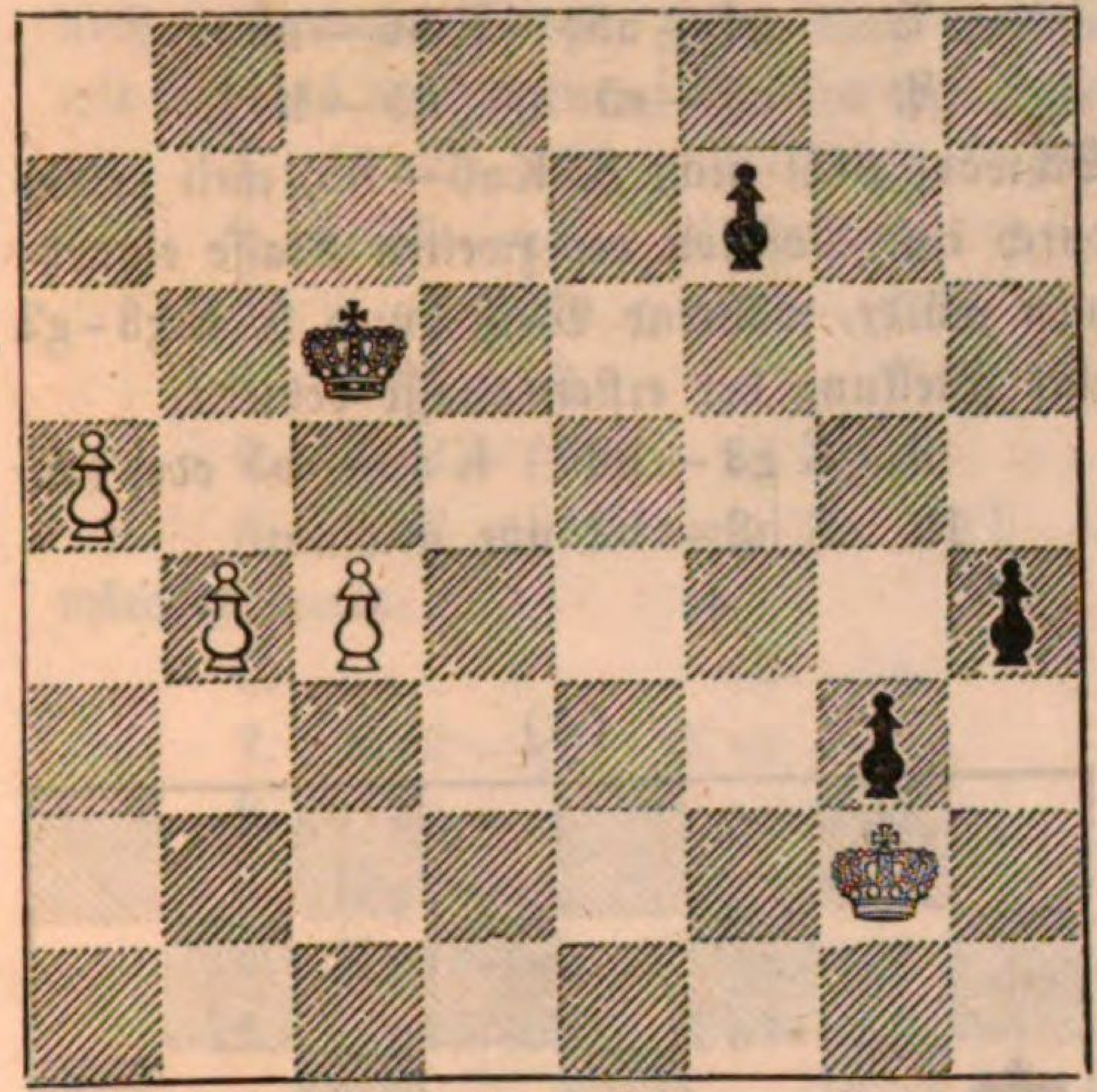
3. c3—c4 K b7—c6. Hier zieht der König, da er allein diese Bauern aufhalten muß. und also kein Tempo mehr verlieren darf.

4. K f2—g3 f6—f5
5. K g3—h2 f5—f4

6. c4—c5 K c6—b7 und hält die Bauern auf, während der weiße König seine Stellung aufzugeben gezwungen ist.

7. K h2—h1 g4—g3 und gewinnt. — +

No. XX.



Diese Position ist für Schwarz stets gewonnen, da er den Bauer f7 noch nicht gezogen hat.

1. K g2—h3, zöge er einen Bauer, so würde Schwarz mit seinem Könige die Bauern feststellen.

1.	. . . . . .	K c6—b7
2.	K h3—g2	K b7—a6
3.	K g2—f3	f7—f5
4.	K f3—g2	f5—f4
5.	c4—c5	K a6—b5
6.	K g2—g1	f4—f3 und gewinnt.

— +

Wir wollen hier nochmals in Erinnerung bringen, daß eine Position der zweiten Klasse mit dem Zuge gegen eine Position derselben Klasse verliert, daß ferner der König aus einer Position der dritten Klasse stets verliert, wenn sich seine eigenen Bauern gegen den feindlichen König in einer Stellung der ersten oder zweiten Klasse befinden.

No. XXI.

Von J. Szén.

Stellung.

Weiß: K f2, Bauern a5, b4, c4.

Schwarz: K c7, Bauern f5, g5, h4.

Der Anziehende gewinnt.

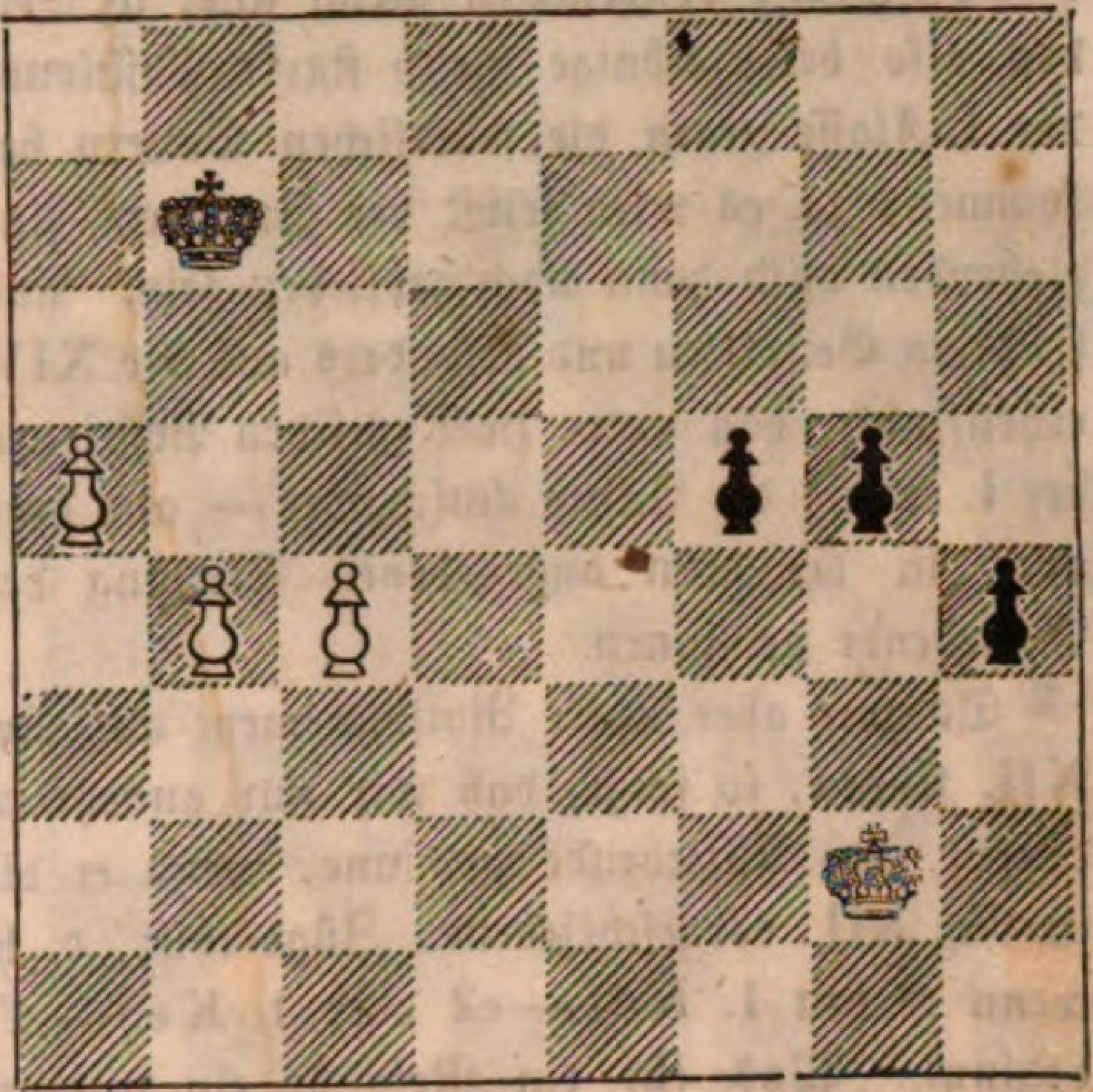
1. c4—c5 K c7—b8
2. K f2—g2 und gewinnt.

oder:

1. c4—c5 K c7—b7
2. K f2—g1 und gewinnt.

No. XXII.

Von J. Szén.



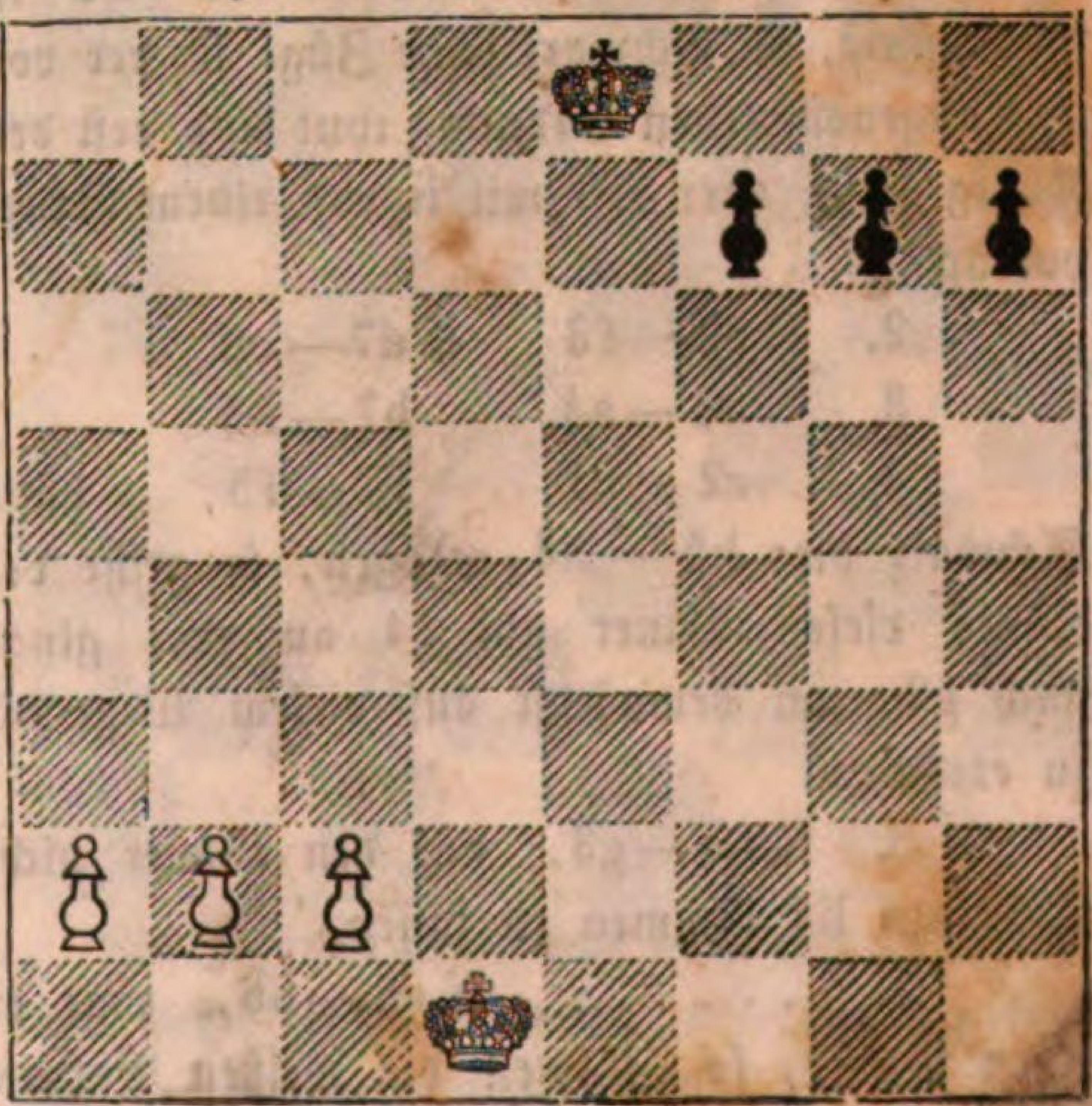
Der Anziehende verliert.

1. K g2—h2 f5—f4
2. K h2—g1 K b7—a7 oder c7 und gewinnt.

Da wir nun die drei Klassen vollständig durchgenommen haben und somit die Regeln für alle möglichen Stellungen begründet sind, wollen wir das Gefundene auf einige besonders schwere Beispiele anwenden, und zwar werden wir dazu Positionen wählen, welche bereits von den Autoren aufgestellt, aber von diesen nicht immer richtig durchgeführt sind.

No. XXIII.

Vergl. Bell's Life, 7. Juni 1840.



Aus No. XII. dieses Paragraphen wissen wir, daß ein König von d1 aus mit dem Zuge die drei Bauern f7, g7 und h7 aufhalten kann, und zwar, daß er eine Position der I. Klasse gegen sie allemal einnehmen wird. Da nun hier die Kräfte vollkommen gleich sind, so werden also beide Könige gleich starke Positionen der I. Klasse gegen die feindlichen Bauern bekommen, ja es wird selbst der Zug dem Anziehenden auch dann noch geblieben sein. Aus früheren Beispielen und besonders aus No. XIV. erhellt aber, daß unter zwei gleichen Positionen der I. Klasse der Anzug entscheidet — also muß auch in der oben angegebenen Stellung der Anziehende gewinnen.

Da wir aber unser Raisonnement auf No. XII. stützen, so folgt, daß wir nur annehmen dürfen, der Anziehende gewinne, wenn er die in No. XII. vorgeschriebenen Züge thut, d. h. wenn er mit 1. Kd1 — e2 oder 1. Ke8 — d7 beginnt. Was für ein Resultat ein anderer Anzug herbeiführen würde, können wir noch nicht bestimmen.

Die oben aufgestellte No. XXIII. ist zuerst von Szén angegeben worden, welcher in Paris und London darauf wettete, daß der Anziehende gewinnen müsse. Die Angabe der richtigen Spielart verdanken wir jedoch G. Walker, welcher sie am 7. Juni 1840 in Bell's Life bekannt machte und später 1841 in sein Werk S. 231 aufnahm.

1. Kd1 — e2, dieses ist der entscheidende Zug, denn durch 1. a2 — a4 würde das Spiel, wie wir nachher zeigen werden, unentschieden bleiben.

1. . . . . . . Ke8 — d7. Es ist gleichgültig, ob Schwarz seine Züge in der von uns angenommenen Ordnung thut und erst den König zieht, oder erst mit irgend einem Bauer vorrückt.

2. Ke2 — f3 Kd7 — c6
3. a2 — a4 h7 — h5
4. c2 — c4 f7 — f5, hätte Schwarz hier h5 — h4 gezogen, so griffe der König diesen Bauer auf g4 an oder ginge nach g2, um demnächst auf diesem Wege h3 zu erreichen.

5. Kf3 — g3, um den Bauer nicht mehr auf h4 kommen zu lassen.

5. . . . . . . Kc6 — b6, zöge er einen Bauer, so bekämen die weißen Bauern durch 6. a4 — a5 eine Position der dritten Klasse.

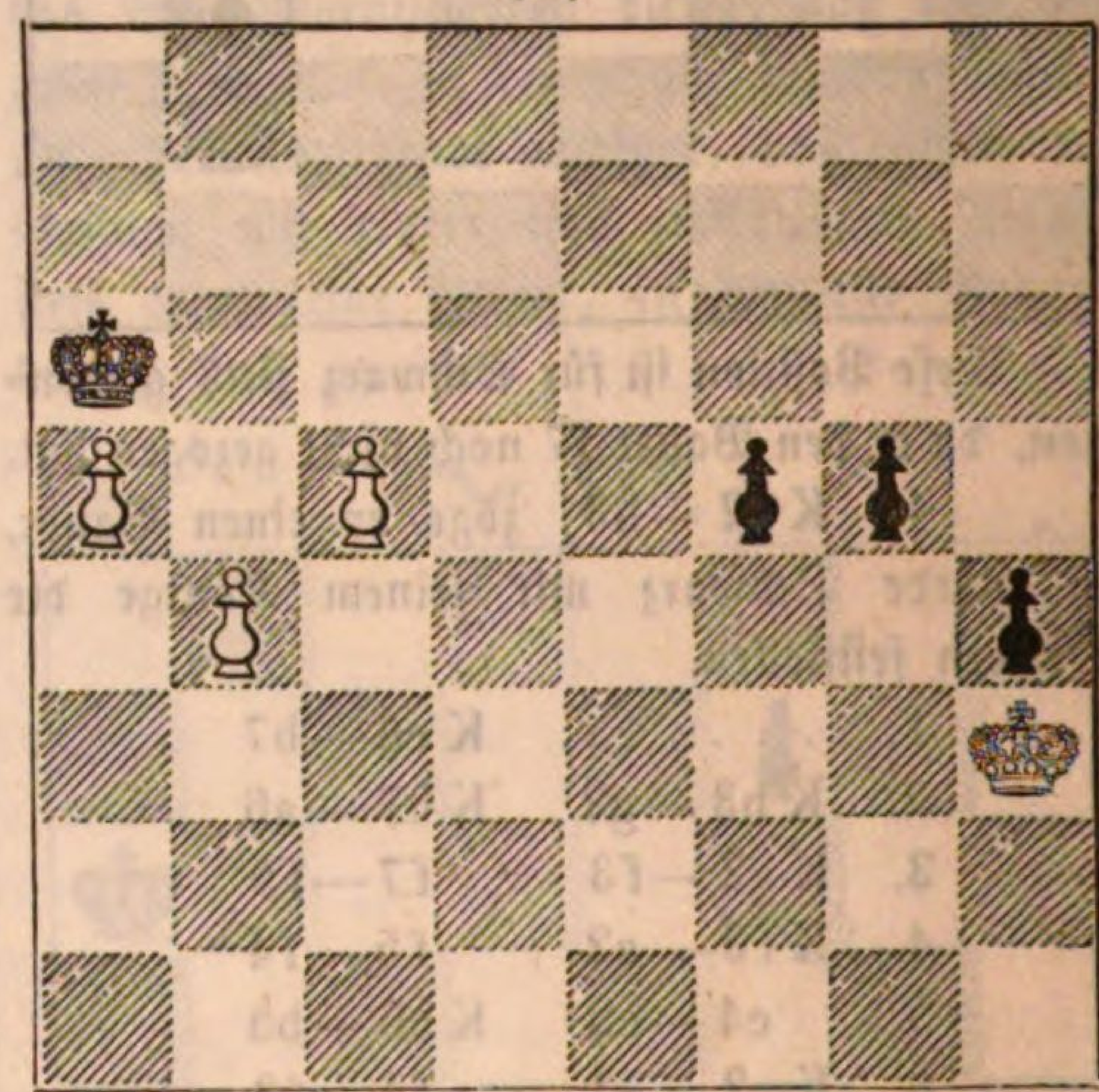
6. b2 — b4 g7 — g5, zöge Schwarz nur g7 — g6, so gewinnt Weiß durch 7. a4 — a5†. Auf 6. Kb6 — b7 folgte ebenfalls 7. a4 — a5.

7. a4 — a5† Kb6 — a6
8. c4 — c5 h5 — h4†, Schwarz zieht nicht 8. Ka6 — b5, weil er dadurch eine Position der zweiten Klasse einnehmen würde, während Weiß durch 9. Kg3 - g2 eine Stellung der ersten Klasse behielte.

9. Kg3 — h3 Ka6 — b5 oder (A)
10. Kh3 — h2 und gewinnt.

\+ —

(A)



9. . . . . . . f5 — f4
10. c5 — c6 f4 — f3
11. b4 — b5† Ka6 — a7
12. c6 — c7 g5 — g4†
13. Kh3 — h2 Ka7 — b7
14. b5 — b6 g4 — g3†
15. Kh2 — g1 und Weiß gewinnt.

\+ —

Zöge Weiß im ersten Zuge nicht den König, sondern etwa a2 — a4, so würde er, wie schon oben bemerkt ist, das Spiel nur remis machen.

1. a2 — a4 h7 — h5. Schwarz durfte hier nicht seinen König ziehen, indem sonst Weiß durch 2. Kd1 — e2 das verlorene Tempo wiedergewonnen hätte, es kommt vielmehr Alles darauf an, daß Schwarz den Bauer h7 nach h4 bringe, ohne ihn durch g5 decken zu müssen.

2. Kd1 — e2 f7 — f5

3. c2 — c4 K e8 — d7
4. a4 — a5 K d7 — c6
5. K e2 — f3 h5 — h4
6. K f3 — f4 K c6 — c5
= =

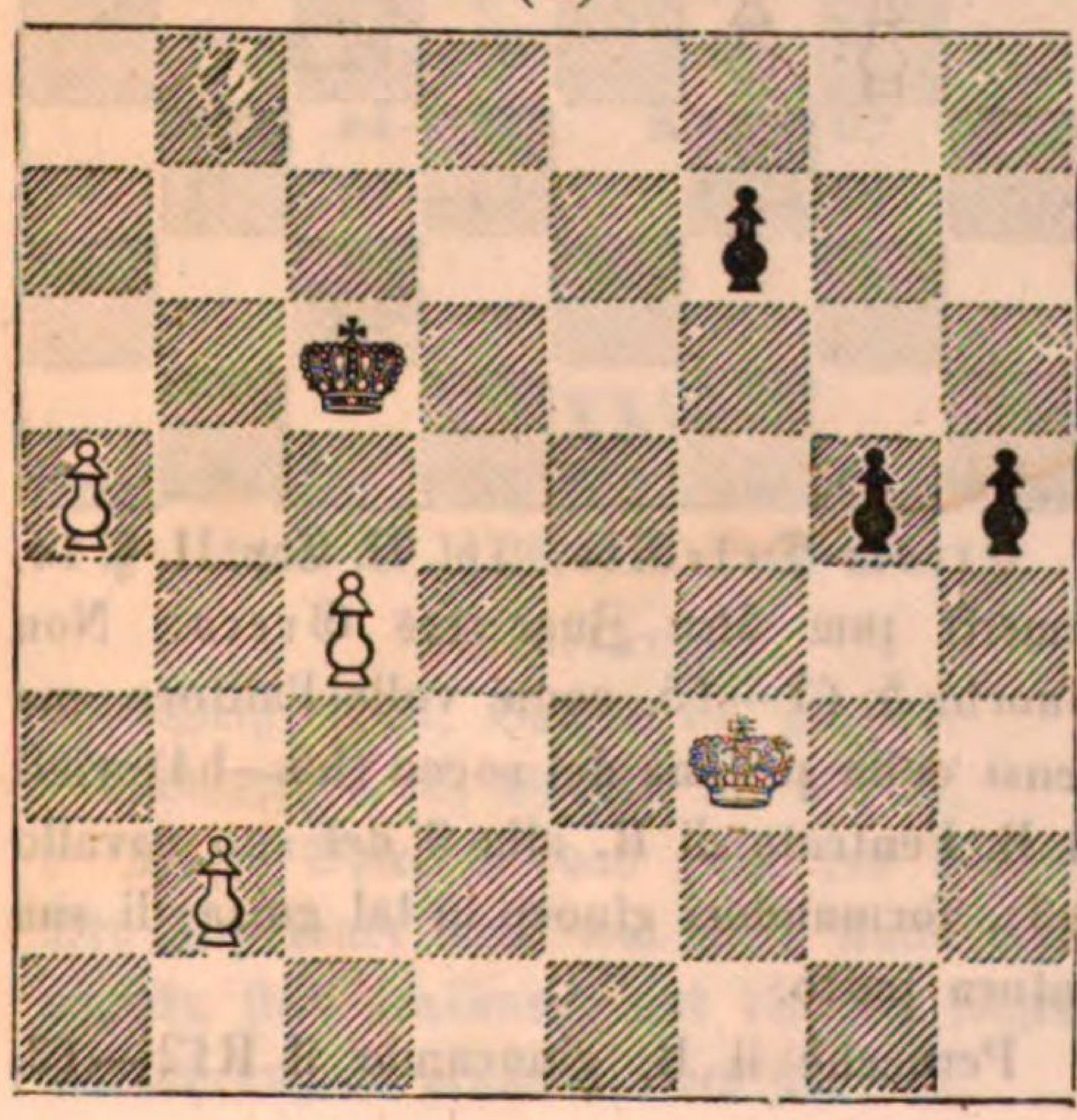
Wer in dieser jetzigen Stellung den letzten noch unbewegten Bauer zieht, muß verlieren, wie dies aus den folgenden Spielen sich ergiebt.

1. a2 — a4 h7 — h5
2. c2 — c4 K e8 — d7
3. a4 — a5 K d7 — c6
4. K d1 — e2 f7 — f5
5. K e2 — f2 h5 — h4
6. b2 — b4, durch 6. K f2 - f3 wäre es remis.
6. . . . . . . f5 — f4
7. K f2 — g2 K c6 — b7
8. c4 — c5 g7 — g5
9. K g2 — g1 g5 — g4
10. K g1 — g2 g4 — g3
11. b4 — b5 K b7 — b8
— +

oder:

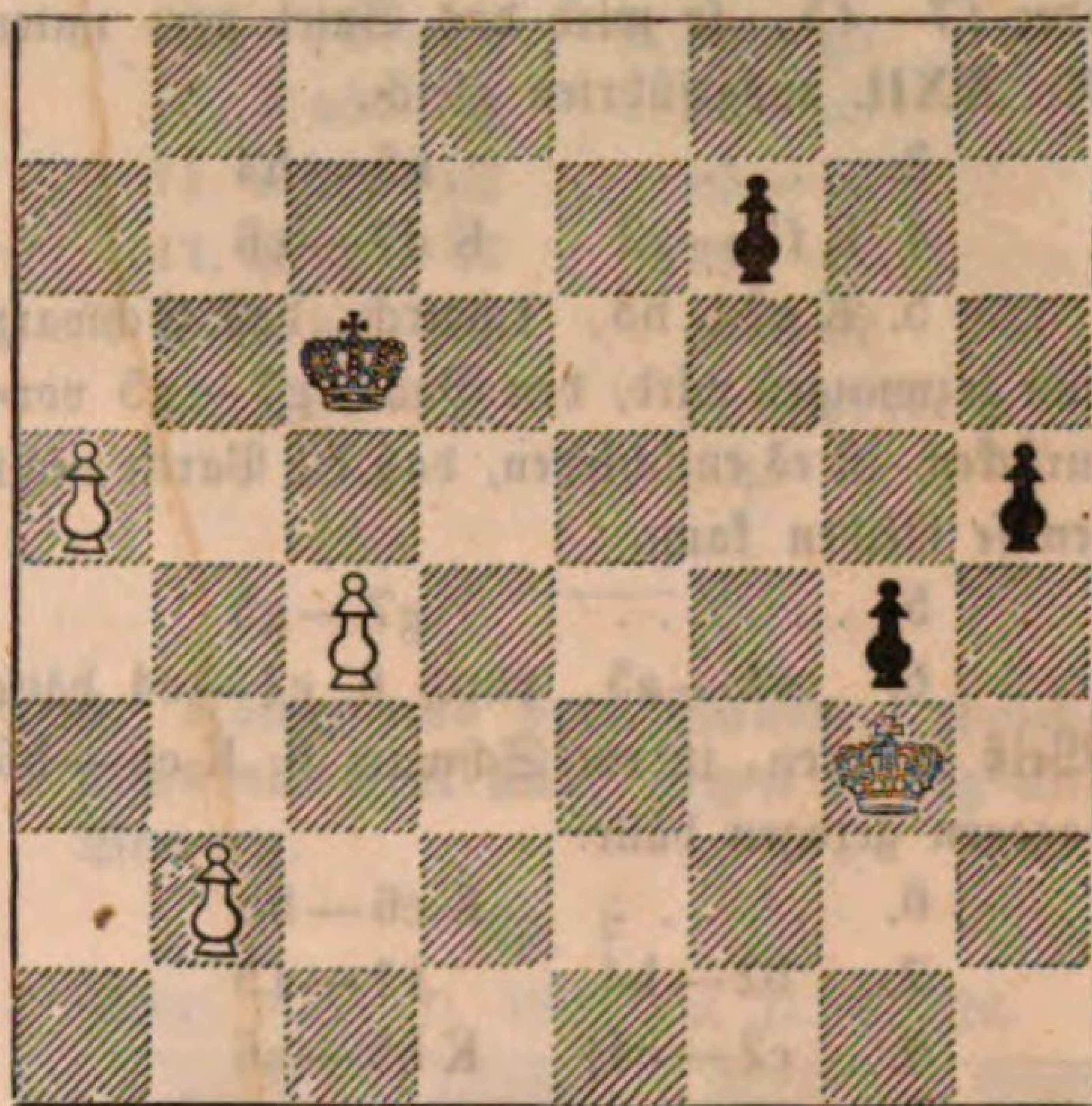
1. a2 — a4 h7 — h5
2. c2 — c4 K e8 — d7
3. a4 — a5 K d7 — c6
4. K d1 — e2 g7 — g5, (falsch).
5. K e2 — f3 g5 — g4†, od. (B).
6. K f3 — g3 K c6 — c5, od. (C).
7. b2 — b4† K c5 — c6
8. a5 — a6 K c6 — b6
9. b4 — b5 f7 — f5
10. c4 — c5† K b6 — a7
11. K g3 — g2 und Weiß gewinnt.
+ —

(B)



5. . . . . . . h5 — h4, statt g5 — g4†.
6. K f3 — g4 K c6 — b7
7. c4 — c5 f7 — f6
8. b2 — b4 K b7 — b8
9. b4 — b5 und Weiß gewinnt.
+ —

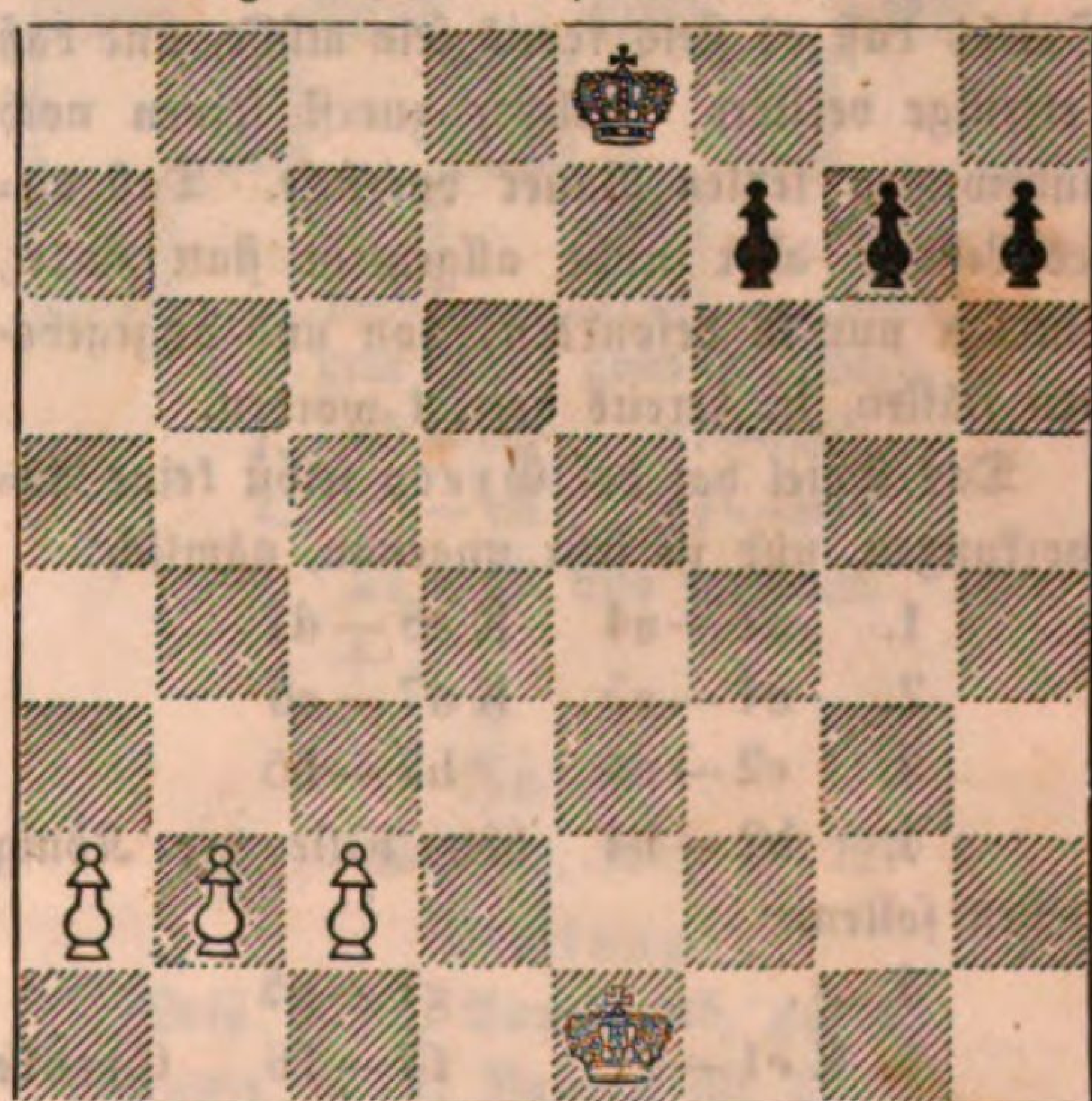
(C)



6. . . . . . . K c6 — c7, statt K c6 — c5.
7. c4 — c5 K c7 — b7
8. b2 — b4 f7 — f5
9. K g3 — g2 f5 — f4
10. K g2 — f2
+ —

No. XXIV.

Vergl. Bell's Life, 7. Juni 1840.



Weiß gewinnt mit und ohne den Zug. Mit dem Zuge gewinnt Weiß, weil dann die Position der vorhergehenden gleich ist, sogar noch

etwas vortheilhafter für Weiß. Gegen den Zug aber gewinnt er auf folgende Art:

1. . . . . . . K e8 — d7, oder auch h7 — h5, worauf Weiß den König zöge.

2. a2 — a4. Weiß konnte auch hier den König ziehen.

2. . . . . . . h7 — h5

3. K e1 — f2. Zieht nun g7 — g5, oder f7 — f5, so wird das Spiel dem unter Nr. XXII. ausgeführten gleich.

3. . . . . . . h5 — h4

4. K f2 — g2 K d7 — c6

5. K g2 — h3, dadurch, daß Schwarz nun gezwungen wird, den Bauer g7 — g5 vorzurücken, ist es entschieden, daß die Partie nicht remise bleiben kann.

5. . . . . . . g7 — g5

6. a4 — a5, durch 6. c2 — c4 hätte Weiß verloren, indem Schwarz 6. K c6 — b6 dagegen gezogen hätte.

6. . . . . . . K c6 — b5

7. b2 — b4 f7 — f5

8. c2 — c4† K b5 — a6

9. c4 — c5 und Weiß gewinnt.

\+ —

Diese Stellung Nr. XXIV. ist zuerst von Greco angegeben, und zwar steht sie (in der Ausgabe, Paris 1774, S. 237) als erstes der sechs Endspiele mit der Ueberschrift: Moyen le plus sûr de faire marcher ses pions et de bien conduire son roi à la fin du jeu.

Lewis, in seiner Ausgabe des Greco, London 1833, S. 141, bemerkt bei diesem Spiele, daß es stets remis sein müsse, und daß derjenige verliere, welcher zuerst seinen noch unbewegten letzten Bauer vorrücke. Daß dieses Letztere aber nicht allgemein statt findet, sondern nur in besondern, von uns angegebenen Fällen, ist bereits gezeigt worden.

Das Spiel hat bei Greco selbst keine Anmerkungen, und ist sehr ungenau, nämlich:

1. a2 — a4 K e8 — d7

2. a4 — a5 K d7 — c6

3. c2 — c4 h7 — h5

4. b2 — b4, hier hätte der König ziehen sollen.

4. . . . . . . g7 — g5

5. K e1 — f2 f7 — f6, Ercole Del Rio sagt bei Gelegenheit dieses Zuges, daß Schwarz durch 5. h5 — h4 hätte remis machen können, wir werden aber in der Anmerkung zeigen, daß Schwarz durch 5. h5 — h4 sogar hätte gewinnen müssen. Auf 5. f7 — f5 muß nun aber wieder Weiß gewinnen, und am sichersten kann er dies durch 6. Kf2 — g2 erreichen.

6. K f2 — g3 h5 — h4†

7. K g3 — h3 f5 — f4

8. K h3 — g4 K c6 — b7

9. b4 — b5. Dies ist wieder ein Fehler, und Schwarz könnte nun durch 9. K b7 nach c7 oder a7 die Partie gewinnen. Allein richtig war 9. c4 — c5.

9. . . . . K b7 — c7 (richtig)

10. c4 — c5 K c7 — b7 (falsch)

Schwarz würde durch 10. K c7 — b8 gewonnen haben.

11. b5 — b6 K b7 — b8

12. a4 — a6 K b8 — a8

13. a6 — a7 K a8 — b7

14. c5 — c6† K b7 — a8

15. c6 — c7 K a8 — b7

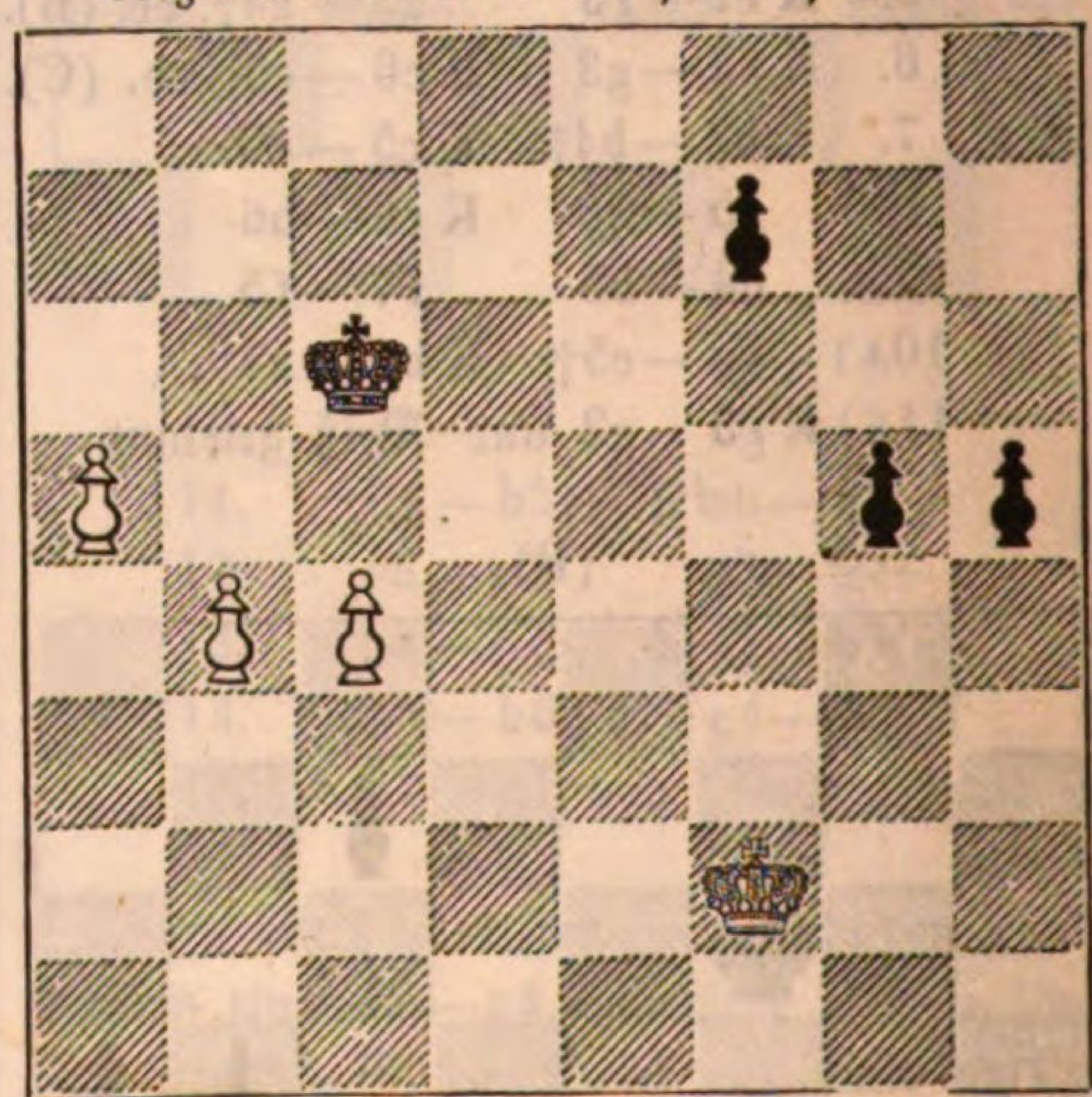
16. a7 — a8D† K b7 — a8:

17. c7 — c8D‡ Mat.

Anmerkung (zum 5ten Zuge des Greco).

No. XXV.

Vergl. Ercole Del-Rio, 1831, S. 98.



Ercole Del-Rio, Thl. II. Cap. II. §. 14. bemerkt zum 5ten Zuge des Greco: Non giuochi 5. f7 — f5, come volle l'autore, ma bensi colla pedona del rocco (h5—h4) vieti al B. l'entrata di R. alla 3 del suo cavallo (g3), formandosi giuoco in tal guisa di sua natura patto.

Perocchè il B. giuocando il Rf2 — f3,

il N. avanzerà nuovamente la pedona h4-h3, per poscia avanzar quella di Cav. . . . dove il B. venendo per suo migliore col R. alla 2 del Rocco (h2), o 3 del Cav. (g3), il N. giuocherà sempre per suo migliore il R. nella 2 e 3 dell' Alf. di donna (Kc7 und c6); e chi vorrà traviare perderà il giuoco. Wir werden gleich sehen, daß dies nicht vollkommen richtig ist. Dagegen ist folgende Bemerkung des Modenesen gegründet; S. 98: Noto, che il B. dopo l'avanzamento delle sue pedone, non può giuocare, fuorchè il R., perchè spiagendo alcuna pedona, lasciarebbe al N. guadagnare il tratto, ed il giuoco.

5. . . . . . . h5—h4
6. Kf2—f3, oder Kf2—g2.
6. . . . . . . h4—h3
7. Kf3—g3 g5—g4
8. Kg3—h2 Kc6—b7

9. Kh2—g3, zieht Weiß irgend einen Bauer, z. B. 9. c4—c5, so rückt Schwarz 9. f7—f6.

9. . . . . . . Kb7—a6
10. Kg3—h2 f7—f6
11. Kh2—g3 f6—f5
12. Kg3—h2 f5—f4
13. c4—c5 Ka6—b5
— +

oder

5. . . . . h5—h4
6. Kf2—g2, statt Kf2—f3.
6. . . . . g5—g4
7. Kg2—h2 g4—g3†
8. Kh2—g2 Kc6—b7
9. Kg2—h3 Kb7—a6
10. Kh3—g2 f7—f6
11. Kg2—f3 f6—f5
12. c4—c5 Ka6—b5
13. Kf3—g2 f5—f4
— +

No. XXVI.

Vergl. Bertin, 1735, S. 64, und Koch's Codex, 1813, Th. 1. S. 267. Spiel 233.

Stellung.

Weiß: Kd1, Bauern f2, g2, h2.
Schwarz: Ke8, Bauern a7, b7, c7.

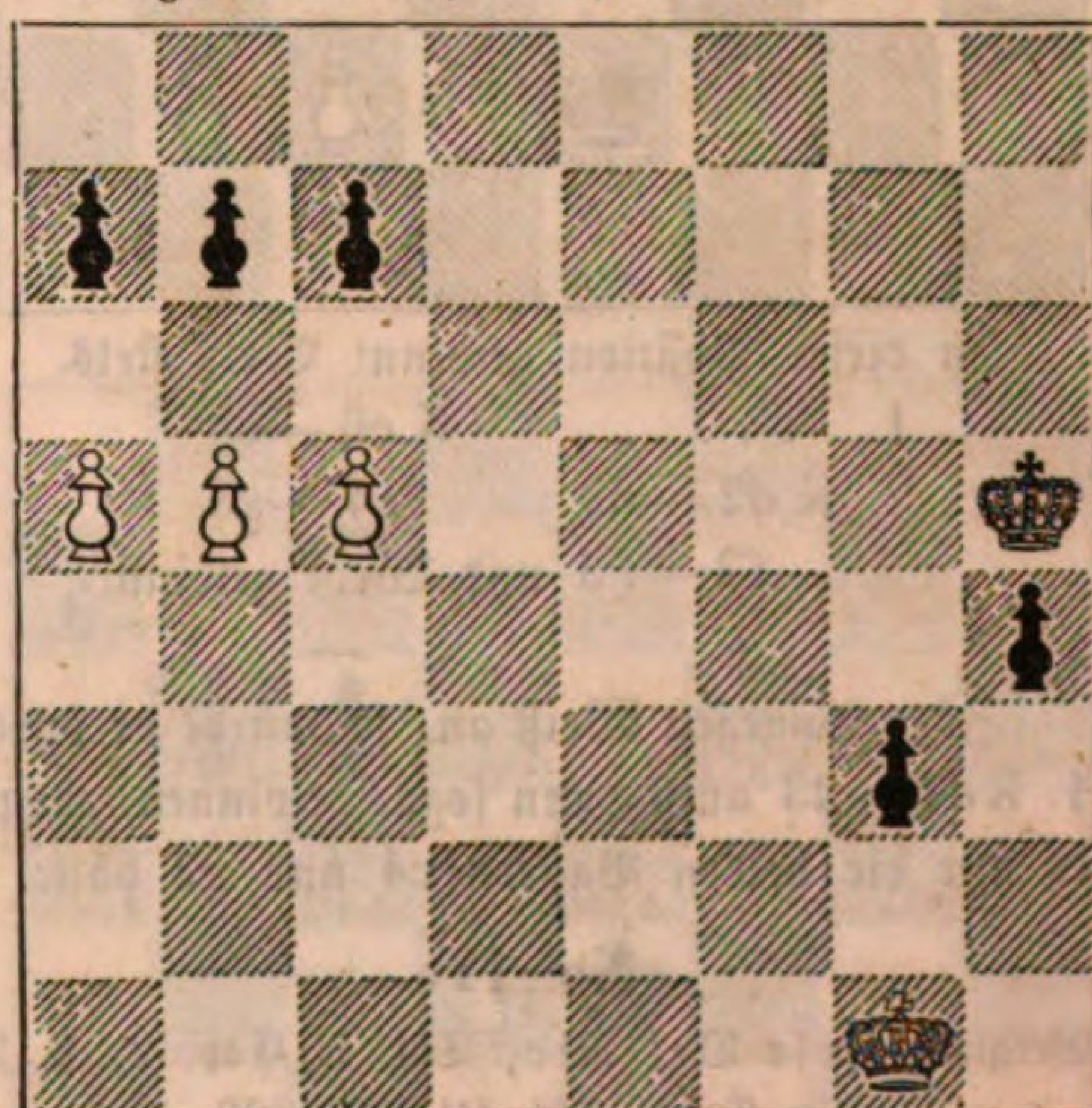
Dieses Spiel ist das 32ste des Bertin. Der Anziehende muß, wie dieser Autor richtig angiebt, stets gewinnen, und die nun folgende Ausführung ist genau die des Bertin.

1. . . . . a7—a5
2. h2—h4 Ke8—f7
3. h4—h5 Kf7—g7
4. g2—g4 Kg7—h6
5. f2—f4 a5—a4
6. Kd1—c2 b7—b5
7. Kc2—b2 b5—b4
8. Kb2—a2 a4—a3
9. f4—f5 Kh6—g5
10. Ka2—b3 c7—c5
11. Kb3—a2 c5—c4
12. Ka2—b1 c4—c3
13. Kb1—c1 a3—a2
14. Kc1—c2 a2—a1D
— +

§. 6. König und drei Bauern, welche nicht alle frei sind, gegen König und Bauern.

No. I.

Vergl. Sarratt, 1808, Vol. II. S. 222.



Mit dem Zuge gewinnt Weiß.

1. b5—b6 a7—b6:
2. c5—c6 b7—c6:
3. a7—a6 und gewinnt.
+ —

No. II.

Vergl. Walker, 1841, S. 227.

Stellung.

Weiß: Kb2, Bauern d5, g4, h3.
Schwarz: Kf7, Bauern d6, f6, g5.

Dies Spiel bleibt stets unentschieden, auch wenn Schwarz den ersten Zug thut.

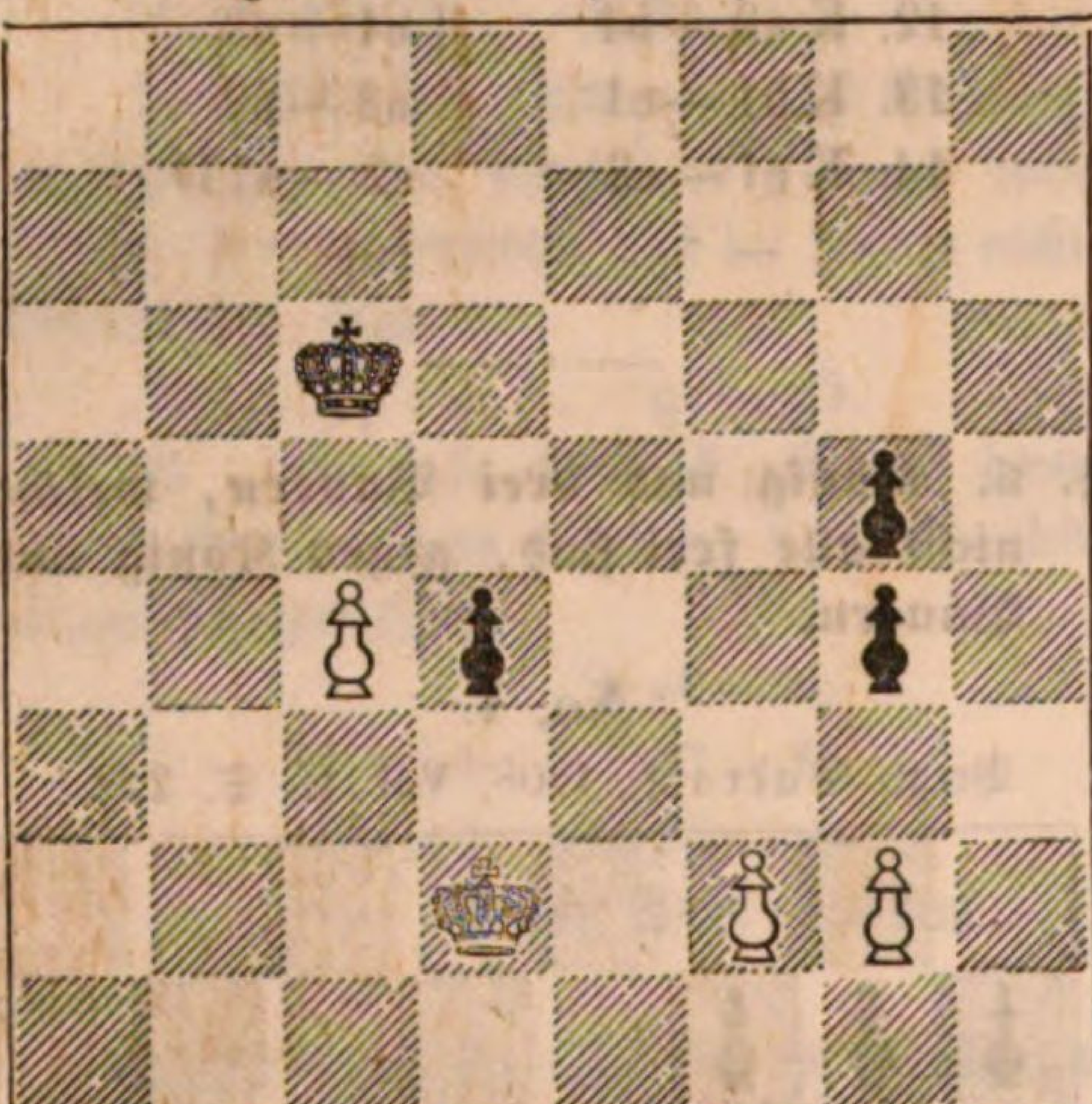
1. . . . . f6—f5

2. K b2 — c3, Weiß würde das Spiel verlieren, wenn er den Bauer f5 nähme.

2.	K f7 — f6
3. K c3 — d4	f5 — f4
4. K d4 — e4	f4 — f3
5. K e4 — f3:	K f6 — e5
6. K f3 — g3	K e5 — d5:
7. h3 — h4	g5 — h4†
=	=

No. III.

Vergl. Palamède, 1838, S. 192.



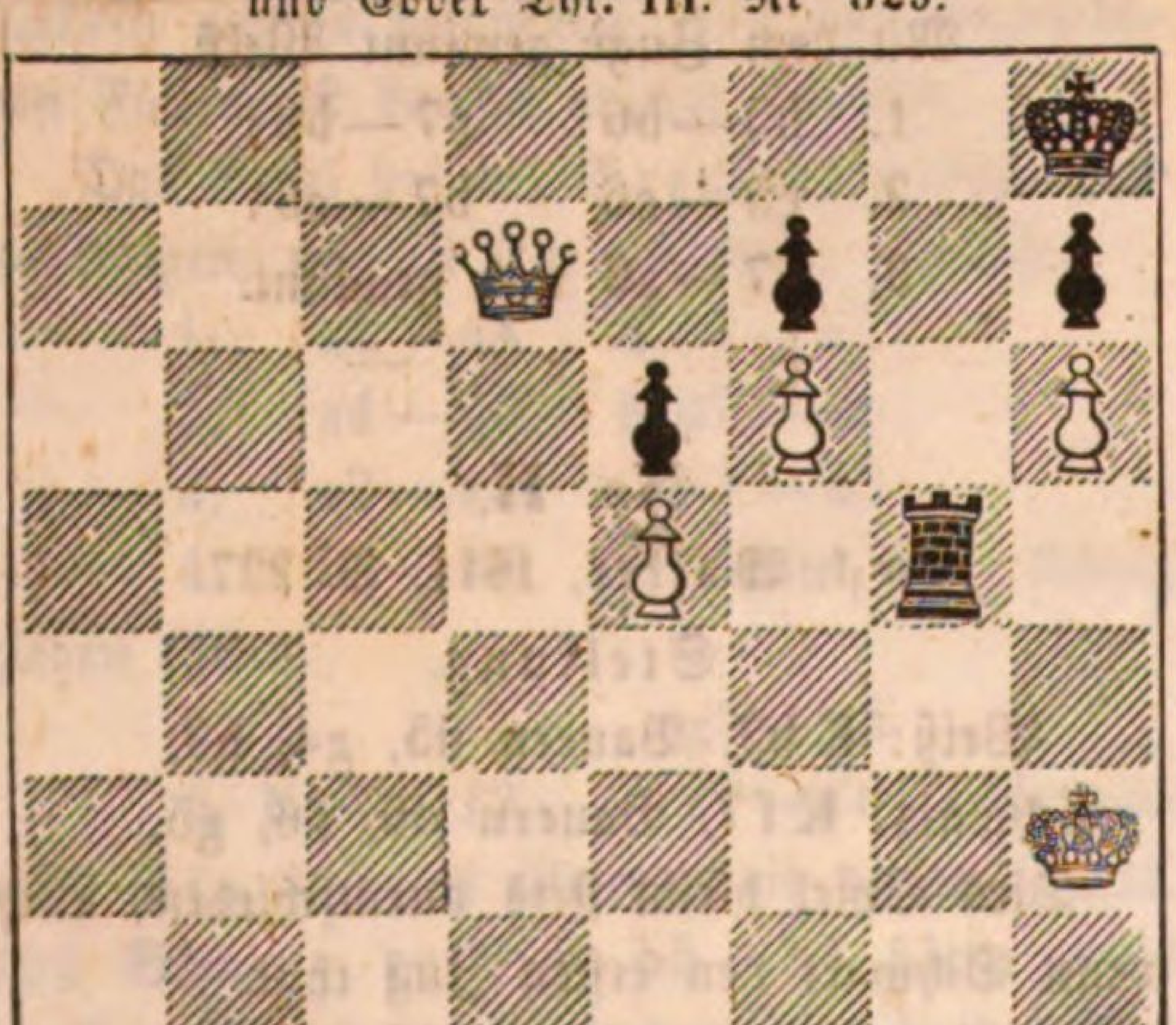
In dieser Position gewinnt Weiß stets.

1.	K c6 — c5
2. K d2 — d3	g4 — g3
3. f2 — f3 und Weiß gewinnt.	
+	—

Zöge hingegen Weiß an, so würde er durch 1. K d2 — d3 auch dann sogar gewinnen, wenn er nur die beiden Bauern c4 und g2 hätte.

No. IV.

Vergl. Ercole Del-Rio, Thl. I. Cap. 2. §. 9. und Codex Thl. III. Nr 329.



Dieses Spiel bleibt mit der italienischen Regel des passar battaglia unentschieden, sonst muß es aber Schwarz verlieren. Koch hatte diesen Unterschied unbemerkt gelassen und führte das Spiel überhaupt als remis in seiner Schachspielkunst, Theil II. (1803), S. 75, und im Codex (1814) II. S. 152 an, im dritten Theile des Codex (1834), Nr. 329, findet sich dieser Irrthum aber berichtigt.

1. D d7 — d8†	T g5 — g8
2. D d8 — e7	T g8 — g6
3. D e7 — f8†	T g6 — g8

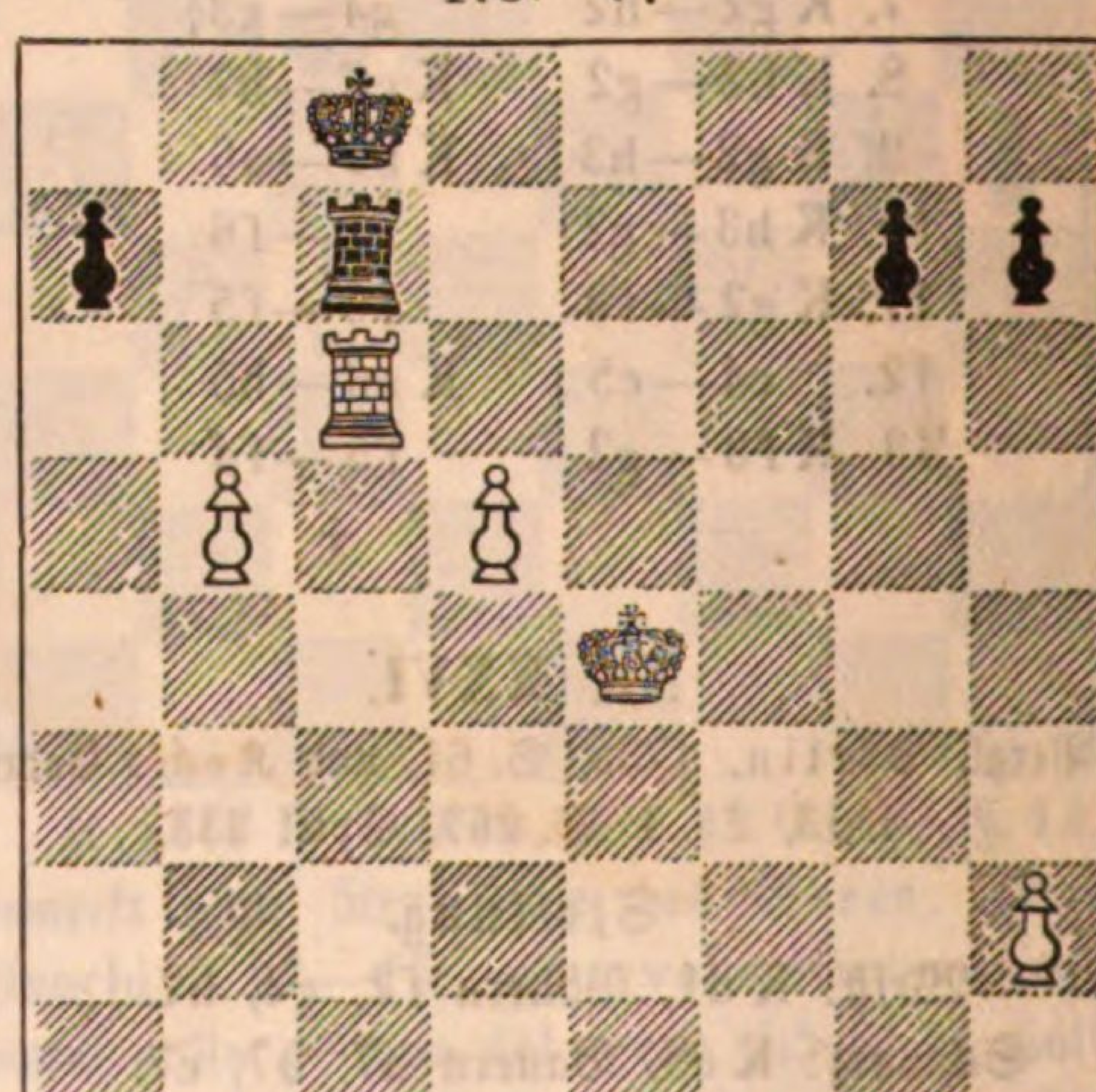
4. D f8 — g7†, hätte Weiß hier den Bauer f7 genommen, so würde Schwarz mit seinem Thurme fortwährend Schach geben und dadurch pat oder remis machen.

4.	T g8 — g7:
5. f6 — g7†	K h8 — g8
6. K h3 — g4	f7 — f5†

7. e5 — f6:, könnte Weiß nicht nach dem Vorbeiziehen diesen Bauer schlagen, so würde das Spiel unentschieden bleiben.

7.	K g8 — f7
8. K g4 — f4	e6 — e5†
9. K f4 — e5:	K f7 — g8
10. K e5 — d6	K g8 — f7
11. g7 — g8D†	K f7 — g8:
12. K d6 — e7	K g8 — h8
13. K e7 — e8	K h8 — g8
14. f6 — f7†	K g8 — h8
15. f7 — f8T ‡	Mat.

No. V.

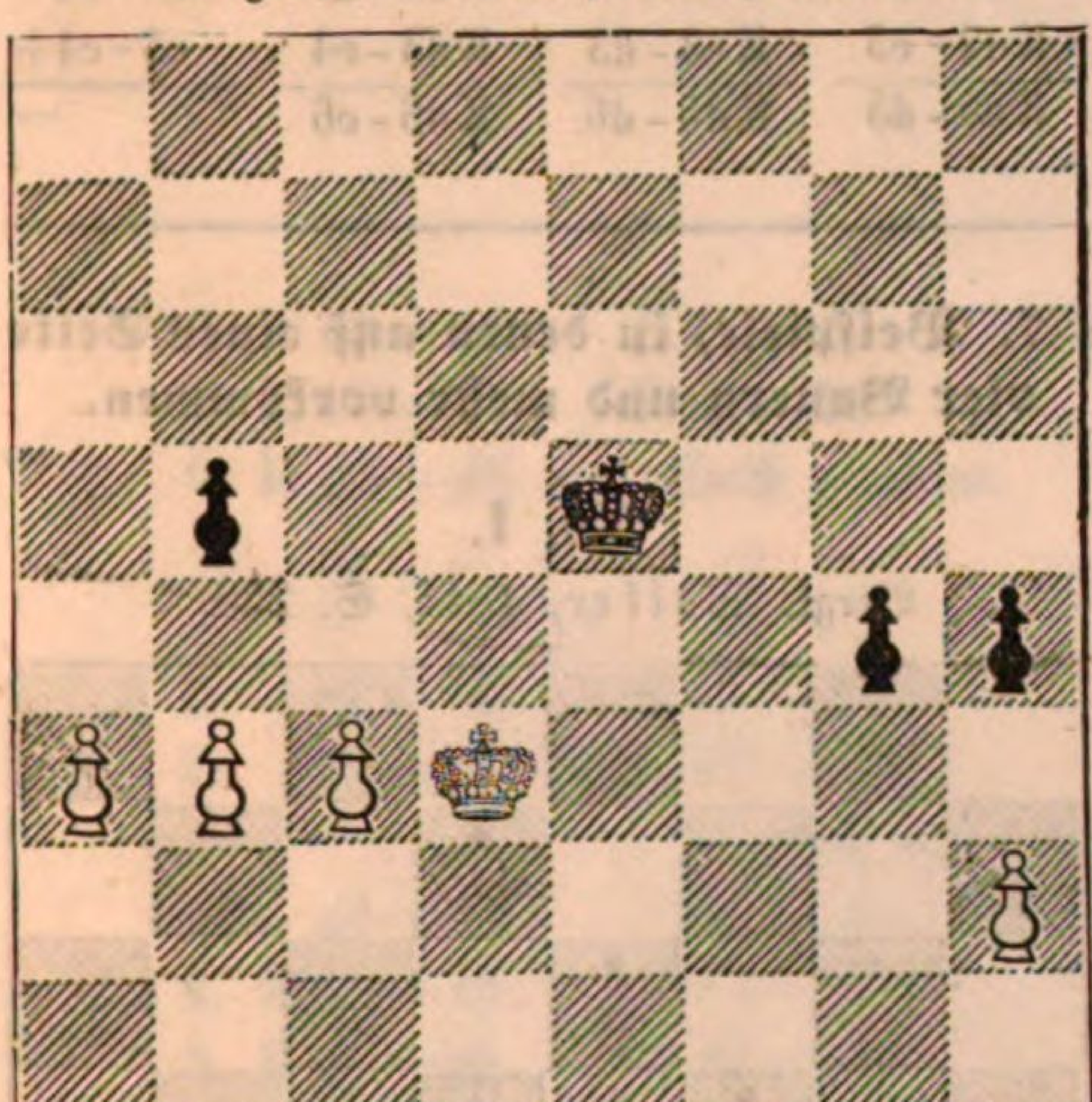


Weiß ist am Zuge und kann entweder durch 1. d5 — d6 gewinnen, oder indem er die folgende Spielart wählt.

1.	K e4 — e5	K c8 — d8
2.	T c6 — c7:	K d8 — c7:
3.	K e5 — e6	K c7 — d8
4.	K e6 — d6	g7 — g5
5.	K d6 — c6	K d8 — c8
6.	d5 — d6	h7 — h5
7.	d6 — d7†	K c8 — d8
8.	K c6 — b7	g5 — g4
9.	K b7 — a7:	h5 — h4
10.	b5 — b6	g4 — g3
11.	h2 — g3:	h4 — g3:
12.	b6 — b7 und gewinnt.	
	+	—

No. VI.

Vergl. Palamède, 1838, S. 191.



Wer den ersten Zug hat, wird gewinnen, und zwar Weiß durch 1. K d3 — e3, hingegen Schwarz durch 1. h4 — h3 oder 1. g4 — g3.

1.	. . . .	g4 — g3
2.	h2 — g3:	h4 — h3 und gewinnt.
	—	+

No. VII.

Vergl. Walker, 1811, S. 230.

Stellung.

Weiß: König auf e2, Bauern auf d4, e5 und h3.

Schwarz: König auf g5, Bauern auf e6, f4, h4 u. h5.

In dieser Stellung bleibt das Spiel stets unentschieden.

1. K e2 — f2, durch den Zug K f3 würde Weiß verloren haben (s. die Veränderung).

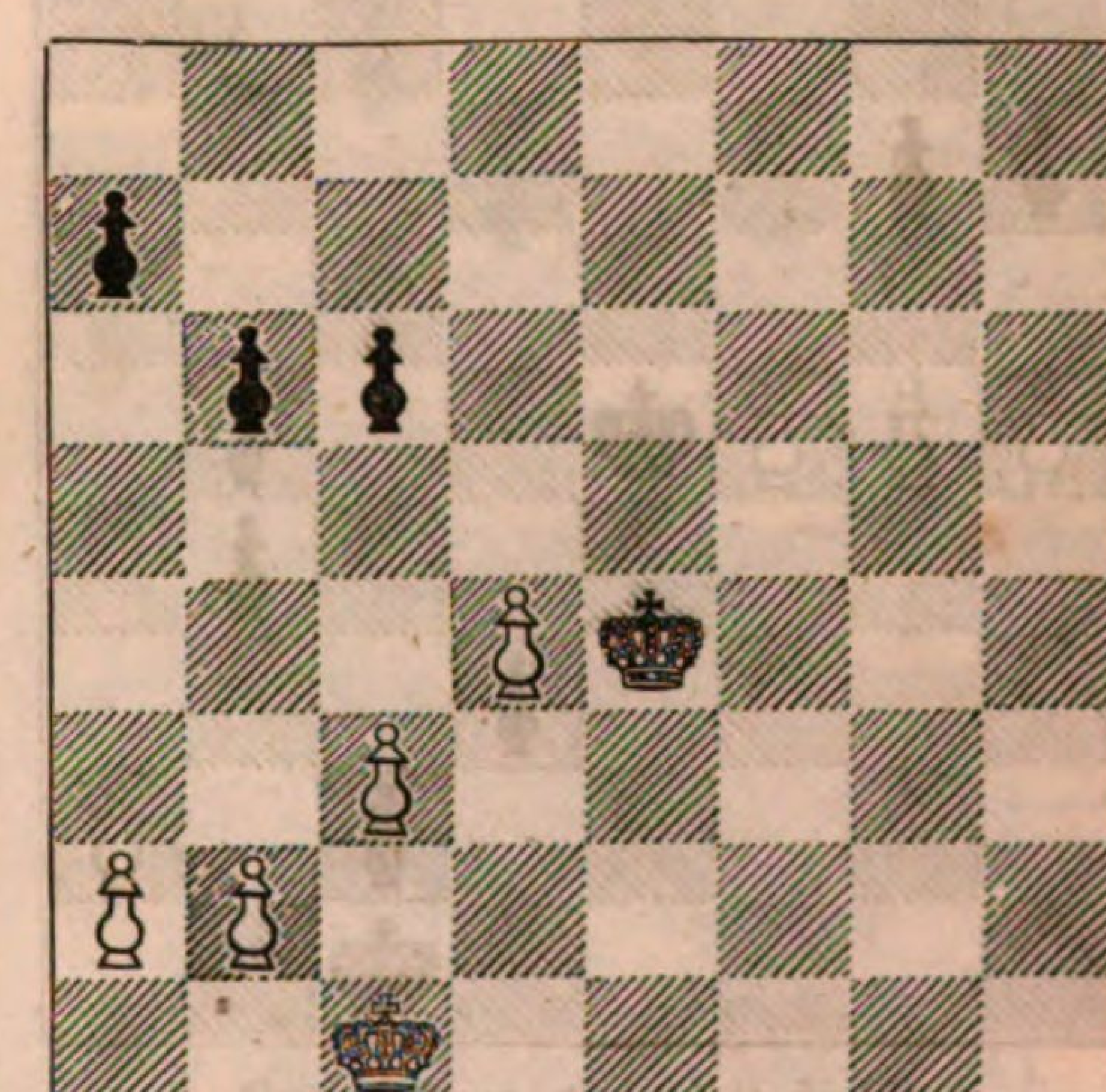
1.	. . . .	K g5 — g6
2.	K f2 — g2	K g6 — g5, ginge
	=	=

Schwarz 2. K g6 — f5, so würde Weiß gewinnen, indem er 3. K g2 - f3 und dann K f3 - e4 zöge.

Veränderung.

1.	K e2 — f3	K g5 — f5
2.	d4 — d5	e6 — d5:
3.	e5 — e6	K f5 — e6:
4.	K f3 — f4:	K e6 — f6
5.	K f4 — e3	K f6 — e5
6.	K e3 — d3	K e5 — f4
7.	K d3 — d4	K f4 — g3
	—	+

No. VIII.

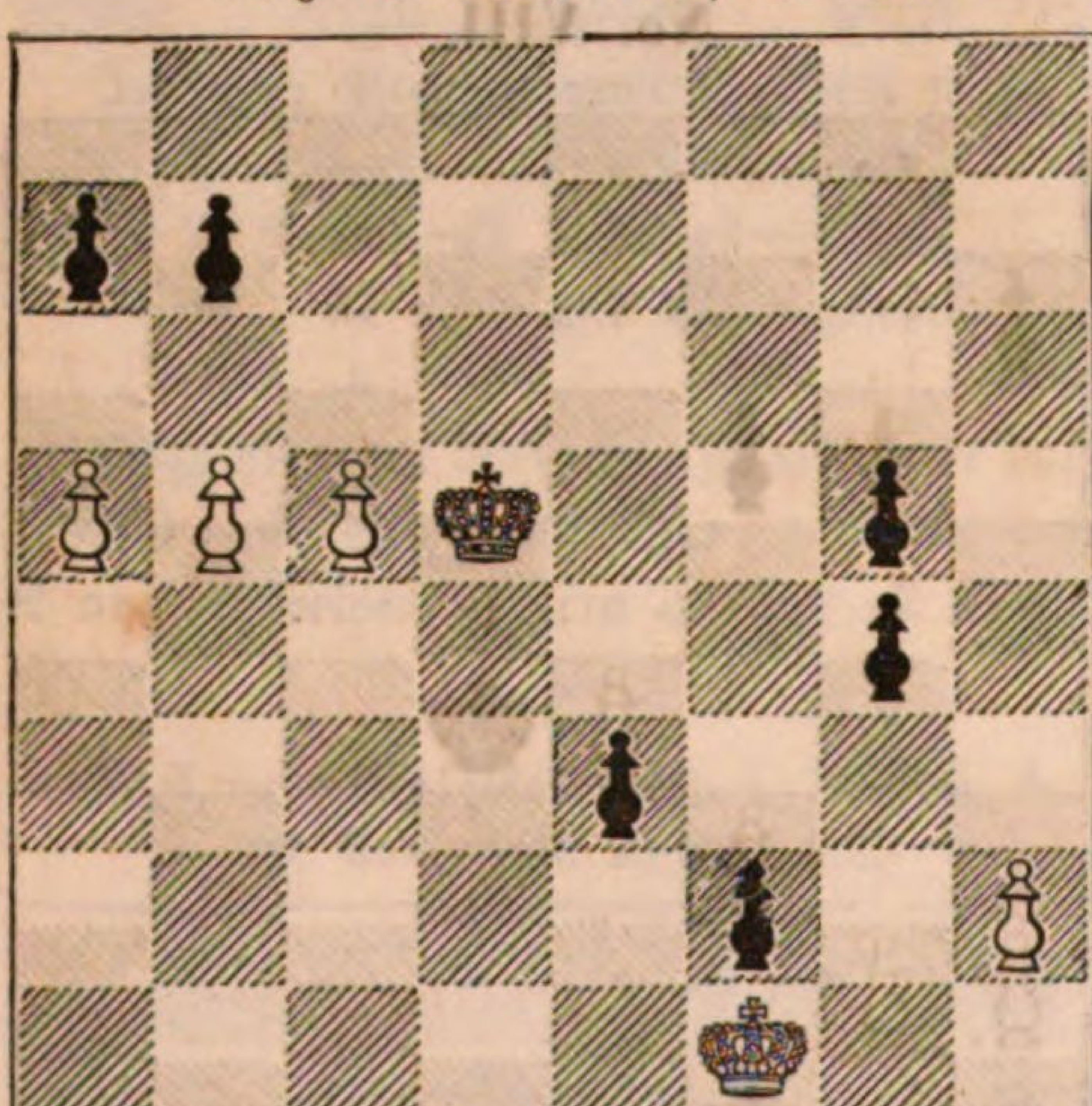


Weiß ist am Zuge und wird leicht gewinnen, wie es sich aus der folgenden Tabelle ergiebt.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	Kc1-d2 / c6-c5	d4-c5: / b6-c5:	b2-b3 / Ke4-e5	Kd2-e3 / Ke5-d5	Ke3-d3 / a7-a6	a2-a3 / a6-a5	a3-a4 / Kd5-d6	Kd3-e4 / Kd6-e6
2.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	/ c5-c4†	b3-c4‡ / Kd5-c5
3.	/ b6-b5	b2-b4 / Ke4-d5	Kd2-d3 / a7-a6	a2-a3 / Kd5-d6	c3-c4 / Kd6-e6	c4-c5 / Ke6-d5	Kd3-e3 / Kd5-c4	Ke3-e4 / Kc4-b3
4.	. .	. .	. .	. .	. .	/ Ke6-e7	Kd3-e4 / Ke7-e6	d4-d5† / c6-d5‡
5.	. .	. .	. .	. .	/ b5-c4‡	Kd3-c4: / Kd6-d7	Kc4-c5 / Kd7-c7	a3-a4 / Kc7-b7
6.	. .	. .	/ Kd5-e6	c3-c4 / a7-a6	c4-c5 / Ke6-d5	a2-a3 / Kd5-e6	Kd3-e4 /	+ / —
7.	. .	/ a7-a6	Kd2-e2 / Ke4-d5	Ke2-d3 /	+ / —			
8.	/ a7-a6	b2-b4 / a6-a5	b4-a5: / b6-a5:	a2-a4 / Ke4-d5	Kd2-d3 / Kd5-e6	Kd3-e4 / Ke6-d6	c3-c4 / Kd6-e6	c4-c5 /
9.	/ a7-a5	a2-a4 / Ke4-d5	Kd2-d3 / b6-b5	a4-b5: / c6-b5:	c3-c4† / b5-c4‡	Kd3-c3 /	+ / —	
10.	. .	/ b6-b5	a4-b5: / c6-b5:	Kd2-e2 / b5-b4	Ke2-d2 / b4-b3	Kd2-e2 / a5-a4	Ke2-d2 / Ke4-d5	Kd2-d3 / a4-a3
11	. .	/ c6-c5	d4-c5: / b6-c5:	b2-b3 / Ke4-e5	Kd2-e3 / Ke5-d5	Ke3-d3 / Kd5-d6	Kd3-e4 / Kd6-e6	c3-c4 /

No. IX.

Vergl. Walker, 1841, S. 227.



Weiß zieht und macht remis.

1. c5—c6 K d5—d6, wenn Schwarz den Bauer nimmt, so gewinnt Weiß durch 2. b5—b6.

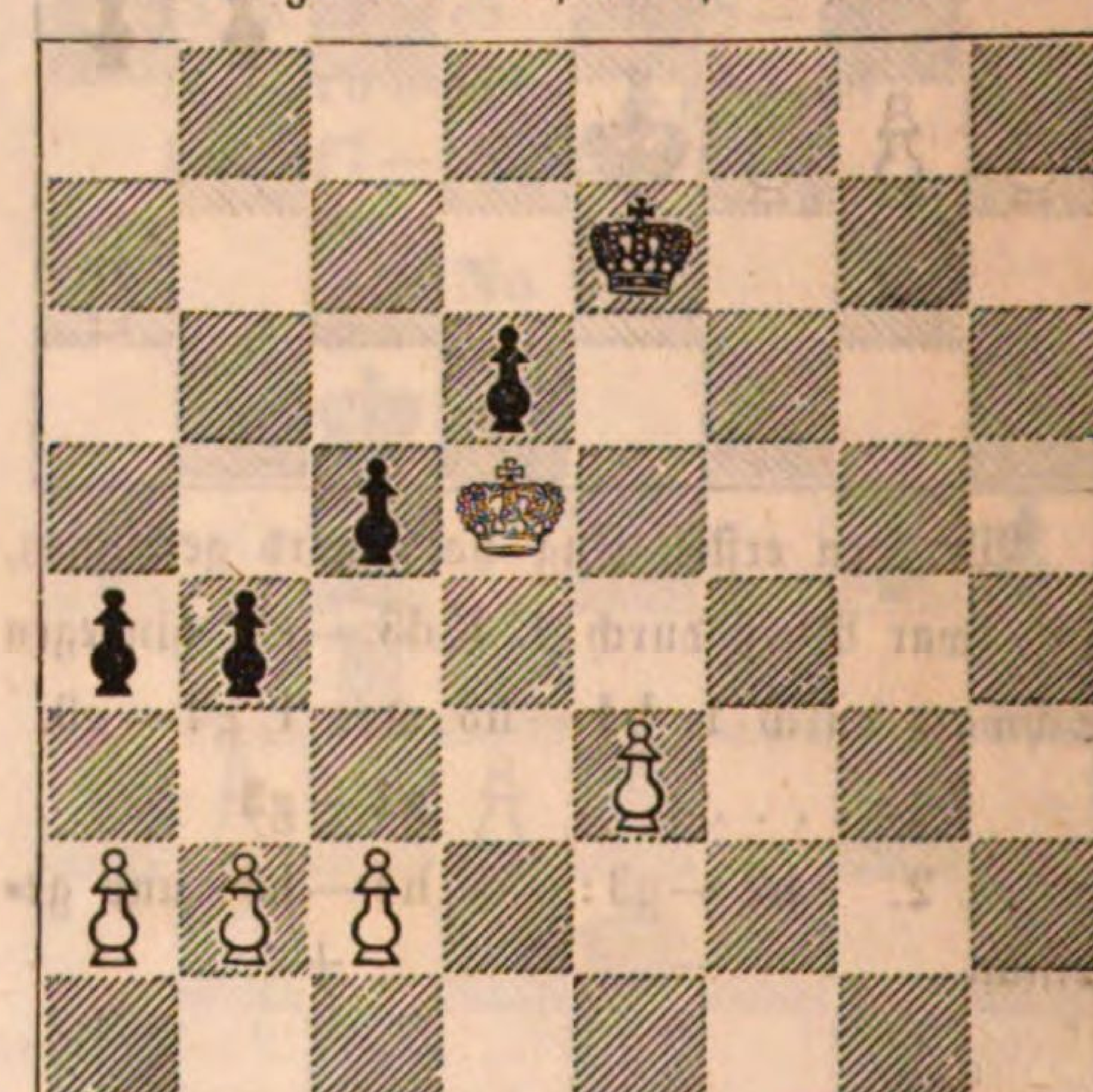
2. c6—b7: K d6—c7

3. a5—a6 und das Spiel bleibt unentschieden. = =

§. 7. Beispiele, in denen auf einer Seite vier Bauern und mehr vorkommen.

No. I.

Vergl. Walker, 1841, S. 228.



Weiß gewinnt mit und ohne den Anzug.

1. e3—e4 K e7—d7
2. c2—c4 b4—c3: od. (A).
3. b2—c3: K d7—c7
4. a2—a3 K c7—d7
5. e4—e5 d6—e5:
6. K d5—e5: K d7—c6

9.	10.	11.	12.
c3-c4	Ke4-f5	+	
Ke6-d6		—	
Kd3-d2	Kd2-c2	Kc2-d3	c3-c4 +
Kc5-c4:	Kc4-d5	Kd5-c5	—
d4-d5	Ke4-d5:	+	
c6-d5†		—	
Ke4-d4	Kd4-d5:	+	
Ke6-e7		—	
Kc5-d6	+		
	—		
+			
—			
c3-c4†	b2-a3:	+	
Kd5-d6		—	
+			
—			

7. c3—c4 K c6—c7
8. K e5—d5 K c7—b6
9. K d5—d6 und Weiß gewinnt.

\+ —

(A)

1. e3—e4 K e7—d7
2: c2—c4 K d7—c7, statt b4—c3:
3. e4—e5 d6—e5:
4. K d5—e5: K c7—c6
5. K e5—e6 K c6—c7
6. K e6—d5 K c7—b6
7. K d5—d6 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. II.

Vgl. Ponziani S. 209. u. Philidorian S. 22.

Stellung.

Weiß: König auf g2, Bauer a2.

Schwarz: König auf h8, Bauern auf d5, e5, f4, g5 u. h5.

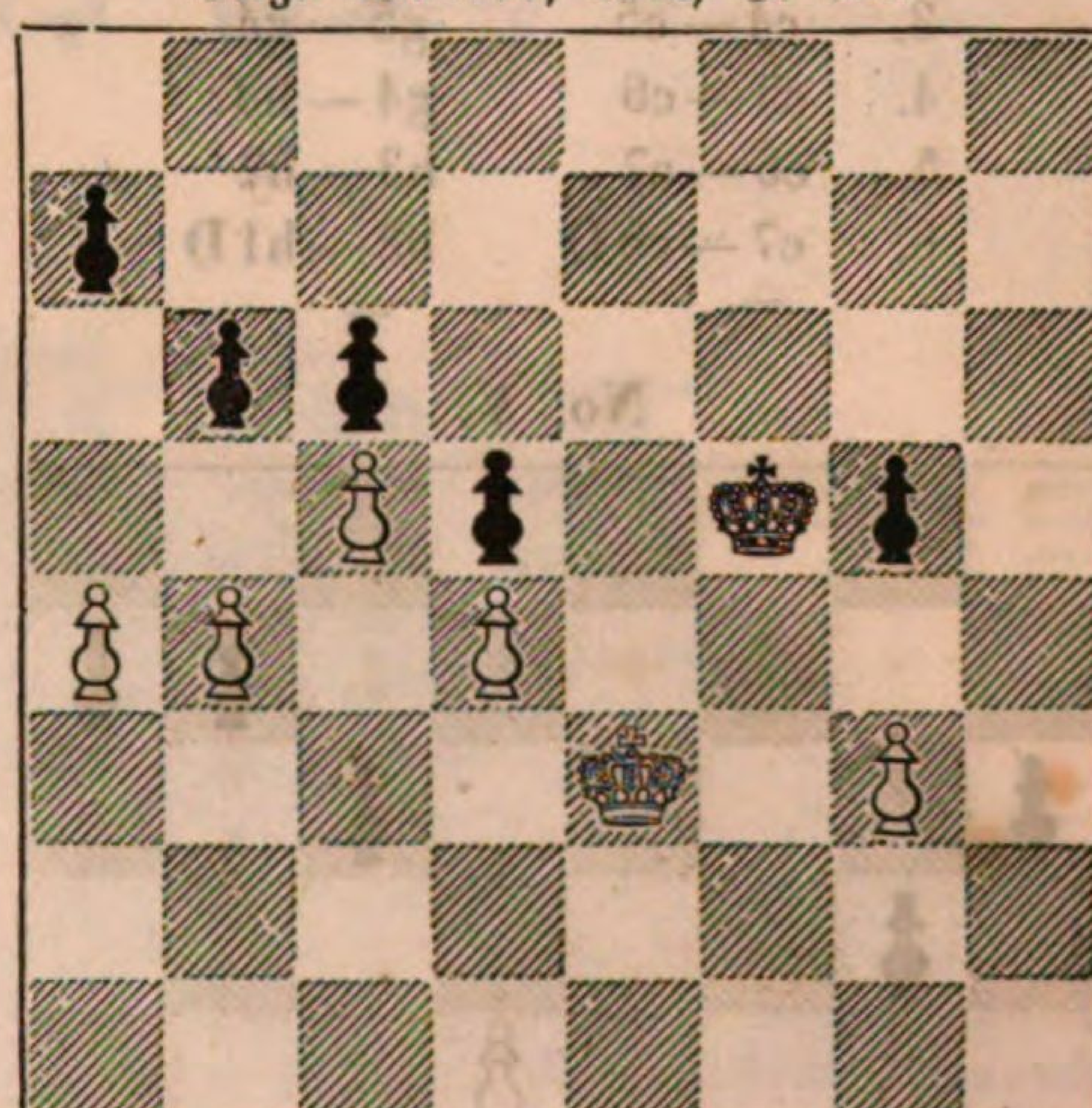
Ponziani führt das Spiel als für Weiß gewonnen aus, wenn dieser den Anzug hat. Walker zeigt aber in seinem Philidorian S. 22, daß die Ausführung des Ponziani unrichtig ist.

1. a2—a4 d5—d4
2. a4—a5 d4—d3
3. K g2—f1 f4—f3
4. K f1—e1 g5—g4, dieser Zug rührt von Szén her, Ponziani zieht hier für Schwarz 4. e5—e4, worauf dann Weiß allerdings gewinnen kann.
5. a5—a6 f3—f2†
6. K e1—f2: g4—g3†
7. K f2—g3: d3—d2
8. a6—a7 d2—d1D
9. a7—a8D† und das Spiel bleibt wohl unentschieden, denn es könnte etwa folgen:
9. . . . . K h8—g7
10. D a8—b7† K g7—f6
11. D b7—b6† K f6—f5
12. D b6—f2† K f5—e6
13. D f2—b6† D d1—d6
14. D b6—b3† K e6—f6
15. K g3—h4 ꝛc.

= =

No. III.

Vergl. Walker, 1841, S. 229.



Die Partie ist remise, wenn Schwarz anzieht.

1. . . . . b6—b5
2. a4—b5:, wollte Weiß hier 2. a4—a5 ziehen, so würde er verlieren (A).
2. . . . . c6—b5:
3. K e3—f3 g5—g4†
4. K f3—e3 a7—a6
5. K e3—d3 K f5—e6
6. K d3—e3 K e6—f5 und das

= =

Spiel bleibt offenbar unentschieden.

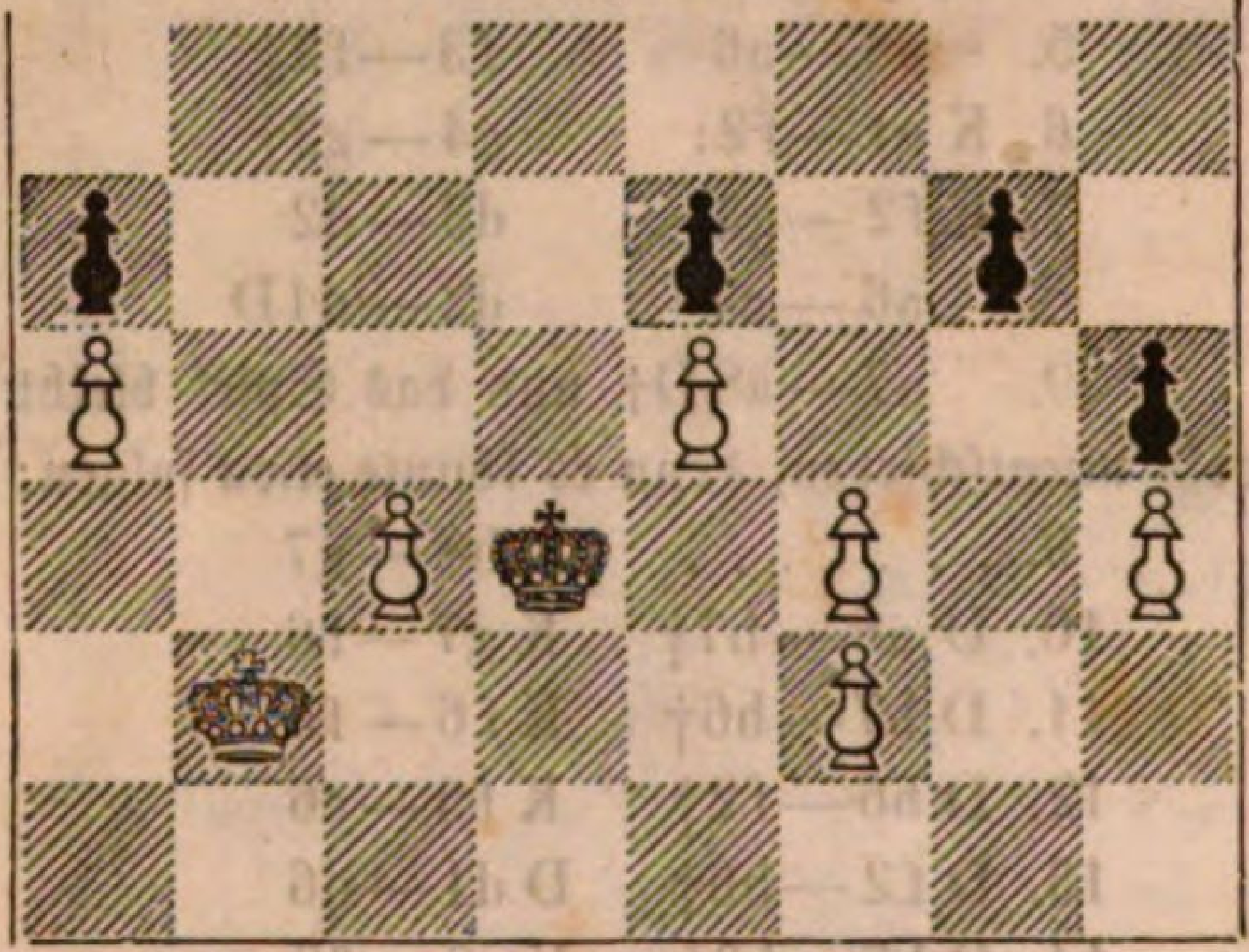
(A)

1. . . . . b6—b5

2.	a4 — a5	K f5 — g4
3.	K e3 — f2	K g4 — h3
4.	K f2 — f3	a7 — a6
5.	K f3 — f2	g5 — g4 und ge-

winnt. — +

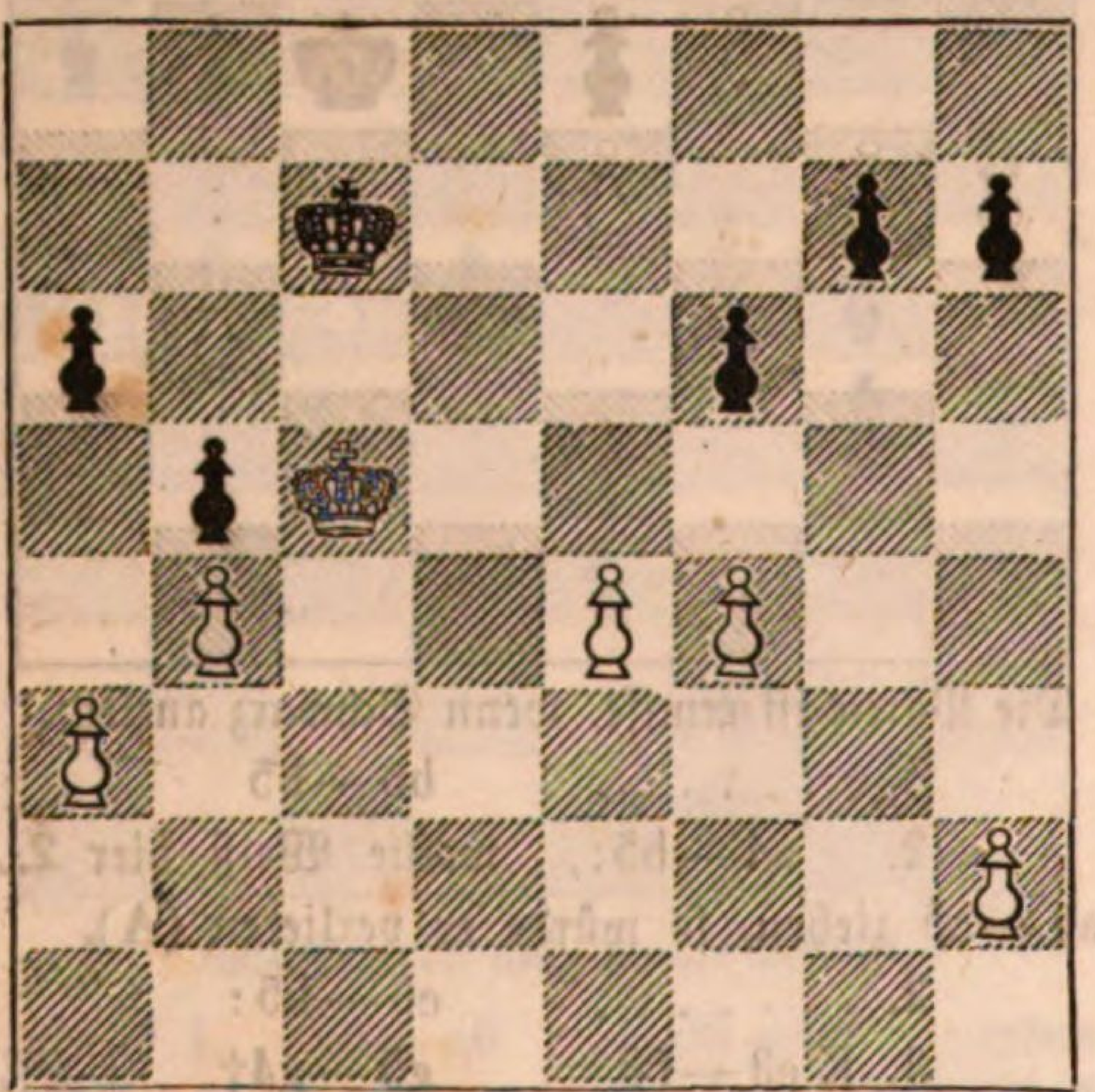
No. IV.



Selbst gegen den Anzug kann Schwarz remis machen, obgleich er um zwei Bauern schwächer ist als Weiß.

1.	K b2 — b3	K d3 — e2
2.	c3 — c4	K e2 — f3:
3.	c4 — c5	g5 — g4
4.	c5 — c6	g4 — h3:
5.	c6 — c7	h3 — h2
6.	c7 — c8D	h2 — h1D
	=	=

No. V.



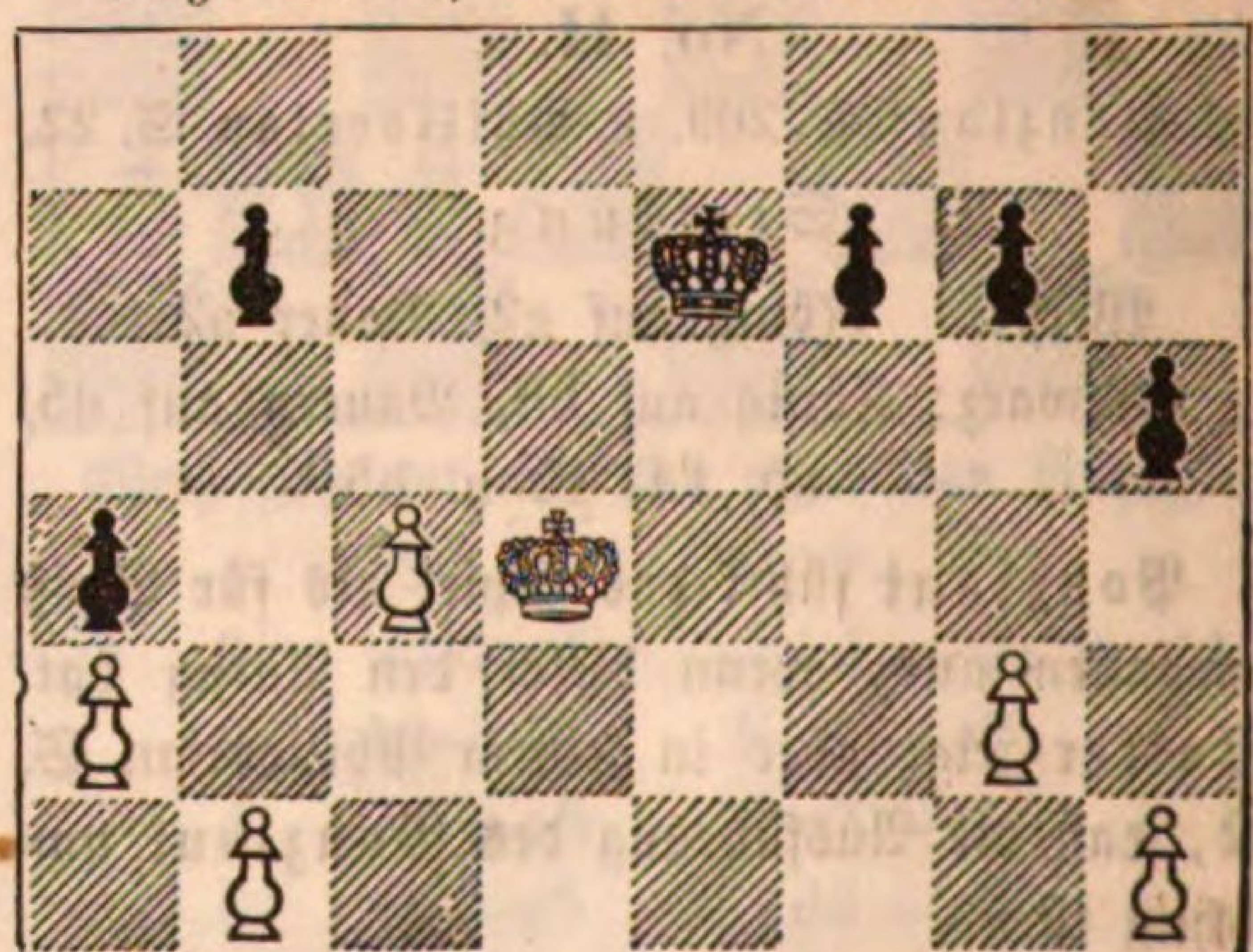
In dieser Position wird Weiß gewinnen, wenn er den Anzug hat und dann 1. e4 — e5 zieht.

Es erhellt dies aus Nr. 14, 18 und 19 der folgenden Tabelle; die andern, unrichtigen Varianten der Tabelle sind der Erläuterung wegen hinzugefügt worden.

	1.	2.	3.	4.
1.	h2-h4 / g7-g6	K c5-d5 / K c7-d7	f4-f5 / g6-f5:	e4-f5: / h7-h5
2.	. .	. .	e4-e5 / f6-e5:	f4-e5: / h7-h6
3.	. .	. .	. .	. .
4.	. .	. .	. .	. .
5.	. .	. .	. .	K d5-e5: / K d7-e7
6	. .	. .	. .	. .
7.	. .	e4-e5 / f6-e5:	f4-e5: / h7-h6	K c5-d5 / g6-g5
8.	. .	. .	. .	/ h6-h5
9.	. .	. .	. .	/ K c7-d7
10.	. .	. .	. .	e5-e6 / g6-g5
11.	. .	. .	/ K c7-d7	K c5-b6 / h7-h5
12.	. .	. .	. .	/ h7-h6
13.	e4-e5 / f6-e5:	f4-e5: / g7-g5	e5-e6 / h7-h5	K c5-d5 / g5-g4
14.	. .	. .	K c5-d5 / K c7-d7	e5-e6† / K d7-e7
15.	. .	/ K c7-d7	K c5-b6 / g7-g5	K b6-a6: / h7-h5
16.	. .	. .	. .	. .
17.	. .	. .	. .	K b6-c5 / K d7-e6
18.	. .	. .	K c5-d5 / g7-g6	e5-e6 † / K d7-e7
19.	/ f6-f5	e5-e6 / h7-h6	h2-h4 / g7-g6	K c5-d5 / K c7-d8

No. VI.

Vergl. Stein, S. 208. Première Situation.



Stein führt das Spiel als remis aus.

5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	
—								
—								
e5-e6†	Kd5-e5	h4-g5:	Ke5-f5	Kf5-g4:	—			
Kd7-e7	g6-g5	h6-g5:	g5-g4	Ke7-e6:	+			
		h4-h5	Ke5-f4	Kf4-g4:	Kg4-g3	Kg3-h4	Kh4-h3	—
. .	. .	g5-g4	Ke7-e6:	Ke6-e5	Ke5-f5	Kf5-f4	Kf4-g5	+
Kd5-e4	Ke4-f4	h4-g5:	Kf4-g5:	—				
Kd7-e6	g6-g5†	h6-g5†	Ke6-e5:	+				
f4-f5	Ke5-f5:	Kf5-g5	h4-h5	Kg5-h6	Kh6-g5	Kg5-f5	—	
g6-f5:	Ke7-f7	Kf7-g7	Kg7-f7	Kf7-g8	Kg8-f7	h7-h6	—	
Ke5-d5	Kd5-c6	Kc6-b6	Kb6-a6:	h4-g5:	Ka6-b5:	Kb5-a6	b4-b5	—
Ke7-f6	Kf6-f5	Kf5-f4:	g6-g5	Kf4-g5:	h7-h5	h5-h4	h4-h3	—
h4-g5:	Kd5-e4	Ke4-f5	e5-e6	+				
h6-g5:	Kc7-c6	Kc6-d5		—				
Kd5-e4	Ke4-f4	Kf4-g5	Kg5-g6:	Kg6-h5:	Kh5-h6	h4-h5	Kh6-g5	+
Kc7-d7	Kd7-e6	Ke6-e5:	Ke5-e6	Ke6-f5	Kf5-f6	Kf6-f7		—
—	Vgl. Nr. 2.							
+	3. 4.							
h4-g5:	Kc5-d5	Kd5-e4	Ke4-f4	—				
h6-g5:	g5-g4	Kc7-d6	Kd6-e6:	+				
Kb6-c5	h4-g5:	g5-g6	g6-g7	e5-e6†	Kc5-d6	e6-e7	e7-e8D	—
g6-g5	h5-h4	Kd7-e6	Ke6-f7	Kf7-g7:	h4-h3	h3-h2	h2-h1D	—
Kb6-c5	Kc5-d4	h4-g5:	Kd4-e4	Ke4-f4	Kf4-g3:	—		
Kd7-e6	g6-g5	h6-g5:	g5-g4	g4-g3	Ke6-e5:	+		
Kd5-e5	Ke5-f4	h2-g3:	—					
h5-h4	g4-g3	h4-g3:	—					
Kd5-e5	Ke5-f5	+						
h7-h6		—						
Ka6-b5:	a3-a4	a4-a5	h2-g3:	a5-a6	a6-a7	—		
g5-g4	h5-h4	g4-g3	h4-h3	h3-h2	h2-h1D	+		
	Kb5-a6	b4-b5	h2-g3:	b5-b6	e5-e6†	b6-b7	b7-b8D	—
. .	h5-h4	g4-g3	h4-g3:	g3-g2	Kd7-e6:	g2-g1D		—
Kc5-d4	Kd4-e4	h2-h3	h3-g4:	Ke4-f4	Kf4-g3:	—		
h7-h6	h6-h5	g5-g4	h5-g4:	g4-g3	Ke6-e5:	+		
Kd5-e5	h2-h3	h3-h4	h4-g5:	g5-g6	+			
h7-h6	h6-h5	g6-g5	h5-h4		—			
Kd5-d6	e6-e7	Kd6-e6	h4-g5:	+				
Kd8-e8	h6-h5	g6-g5		—				

1\. . . . . Ke7—d7

2\. h3—h4 f7—f6, dieser Zug ist falsch und macht die Partie für Schwarz verloren. Durch 2. h6—h5 hätte Schwarz remis gemacht, weil er dadurch den Bauer f7 auf jeden Fall als Freibauer nach f6 hätte bringen können.

3\. h4—h5 Kd7—e7, hier sagt Stein: (c) Il prévoit bien, en jouan son Roi à cette case, qu'il pourra le mettre en opposition, le coup suivant. Dabei übersieht Stein offenbar, daß Weiß durch c5—c6 gewinnen kann.

4\. c5—c6, Stein zieht hier Kd5 nach e4, und führt dann das Spiel als remis aus.

4\. . . . . b7—b6
5\. c6—c7 Ke7—d7
6\. c7—c8D† Kd7—c8:
7\. Kd5—c6 und Weiß gewinnt.

\+ —

No. VII.

Vergl. Palamède, 1843, No. LXII.

Stellung.

Weiß: König auf g1, Bauern auf a7, b6, c5, d4, e3, f2.

Schwarz: König auf a8, Bauern auf b7, c6, d5, e4.

Weiß ist am Zuge und gewinnt.

1.	f2—f3	e4—f3:
2.	Kg1—f1	f3—f2
3.	e3—e4	d5—e4
4.	Kf1—f2:	e4—e3†
5.	Kf2—e1	e3—e2
6.	d4—d5	c6—d5:
7.	Ke1—e2:	d5—d4
8.	Ke2—d2	d4—d3
9.	c5—c6	b7—c6:
10.	Kd2—d3:	Ka8—b7
11.	Kd3—c4	Kb7—a8
12.	Kc4—c5	Ka8—b7
13.	a7—a8D†	Kb7—a8:
14.	Kc5—c6: und gewinnt.	
	+	—

No. VIII.

Stellung.

Weiß: König auf d2, Bauern auf a2, b3, c3, d5, f5, g4, h3.

Schwarz: König auf f7, Bauern auf a6, b5, c7, d6, g5, g7, h7.

Mit dem Zuge wird Schwarz gewinnen.

1.	....	Kf7—f6
2.	Kd2—d3	Kf6—e5
3.	c3—c4	Ke5—f4
4.	c4—b5:	a6—b5:
5.	a2—a4	Kf4—e5 und gewinnt.
	—	+

Es wäre nutzlos, den überdies schon langen Abschnitt VI. noch durch andere Beispiele, deren sich unzählige aufstellen lassen, zu vergrößern. Der Spieler muß sich bemühen, in den einzelnen ihm vorkommenden Fällen die richtige Spielart zu entdecken, denn eine allumfassende Analyse derselben läßt sich nicht im Voraus aufstellen. Das Studium wird hier aber doch der Praxis vorarbeiten und den Ueberblick erleichtern können.

Gedruckt bei Julius Sittenfeld in Berlin.

Bilguer, Paul Rudolph

Handbuch des Schachspiels

Berlin 1852